
M! GAMES
6/2010 AUSGABE 200
WWW.MANIAC.DE
CyberMedia
200

Die Monster kommen! Aber zum Glück ist die Schonzeit jetzt vorüber. Monster Hunter Tri ist das erste Spiel der Capcom-Kultserie, das seine Premiere auf Wii feiert. Die fantastischen Szenerien, die die Spieler dabei durchstreifen, machen Monster Hunter Tri zu einem der grafisch beeindruckendsten Wii-Titel überhaupt. Zu den neuen Spielebenen gehört eine Unterwasserwelt, in der gigantische Monster hausen.

Besonders fesselnd ist Monster Hunter Tri in einem der Mehrspieler-Modi. Offline, im Arena-Modus, können zwei Spieler gemeinsam via Splitscreen gegen eine Reihe von Monstern antreten. Online schließen sich sogar bis zu vier Freunde zu einer Jagdgesellschaft zusammen, um die Ungeheuer zur Strecke zu bringen. Dank Wii-Speak-Mikrofon können sie dabei miteinander sprechen. Sie tauschen in Echtzeit Informationen aus, diskutieren die Schwächen der einzelnen Monster oder die Jagdtaktik, rufen um Hilfe oder feiern nach erfolgreicher Jagd gemeinsam.

Jede Kreatur agiert individuell und ihrer Art gemäß. Kleine Monster etwa schließen sich zu Herden zusammen, um sich gegen größere Jäger zu wehren. Wie echte Tiere ermüden die Monster, je länger sie kämpfen müssen: Ihre Bewegungen werden langsamer, und sobald sie der Hunger plagt, machen sie sich auf die Suche nach etwas Essbarem. Die Spieler können der Evolution sozusagen bei der Arbeit zusehen. Oder gleich selbst mitmachen!













Wir sind 200!

Feierstimmung in einem Großraumbüro im Meringer Gewerbegebiet: Wir haben nach fast 17 Jahren die 200-Ausgaben-Marke geknackt! Zu verdanken haben wir das Euch, unseren treuen Lesern, die jeden Monat zum "Ältesten deutschen Videospiel-Magazin" greifen. Wie wir aus Zuschriften und persönlichen Gesprächen auf Messen wissen, begleiten uns einige seit der MAN!AC-Heftpremiere im Herbst 1993 – wow! Angesichts solcher Hingabe fühlen wir uns geehrt und bestätigt, dass wir mit unseren Inhalten den Nerv von Multiplattform-Gamern nachhaltig treffen.

Für alle, die erst später zu uns gestoßen sind beziehungsweise nicht jeden Jahrgang auswendig rezitieren können, fassen wir die gut 20.000 Seiten in unserem großen Jubiläums-Special zusammen – kompakt und nach Jahren gegliedert (ab Seite 99). SNES, PlayStation, Dreamcast, Xbox und DS; Samus Aran, Lara Croft, Mario und Sonic; Import-Stopp-Report, MAN!AC-DVD, Neustart unter dem Namen M! Games – es gab vieles zu erzählen. Apropos erzählen: 15 ehemalige Redakteure lassen ihre Zeit bei der MAN!AC Revue passieren und holen so manche skurrile Geschichte aus der Anekdoten-Kiste. Wer wissen will, weshalb im April 1995 Videospiel-Händler die Redaktion mit Anrufen bombardierten oder warum friedliche Schreiberlinge zu wildgewordenen Ringern mutieren (so geschehen anno 2000), wird ebenso fündig wie der, der schon immer mal erfahren wollte, wie es denn in den Verlagsräumen so aussieht (Fotostrecke ab Seite 122). Zu einer ordentlichen Feier gehören selbstverständlich exquisite Geschenke; die vergeben wir in unserer Jubiläumsverlosung an die glücklichen Gewinner – Mitmachen lohnt sich!

Neben dem 200-Ausgaben-Special erwarten Euch Tests zu den ersten Frühjahrs-Highlights: "Splinter Cell: Conviction", "Super Street Fighter IV", "Lost Planet 2", "Nier", "FIFA Fußball-WM 2010 Südafrika", "God of War Collection" und die Pixel-Hommage "3D Dot Game Heroes" – diese Games wecken nach dem langen Winter Eure Lebensgeister! Aufgrund eines weltweiten Embargos fehlt der vielversprechende Xbox-360-Thriller "Alan Wake" im Testteil. Macht nichts. Denn was die virtuelle Geisterbahnfahrt spielspaßtechnisch auf dem Kasten hat, verrät Horror-Experte Michael in seinem sechsseitigen Artikel ab Seite 6 – so könnt Ihr beruhigt Eure Kaufentscheidung treffen.

Auf Herz und Nieren geprüft haben wir auch Apples neuestes Design-Schmuckstück: Was das iPad außer einer schmucken Hülle bietet und wie es sich als portable Spielemaschine schlägt, erfahrt Ihr von unserem Apfel-Junkie Alex Olma (Seite 26). Derweil verschlug es Oliver Ehrle zum zweiten Mal in seiner MAN!AC-Laufbahn in das zwielichtige Universum der Datenpiraten: Er sprach mit Raubkopierer-Jägern sowie Rechtsexperten und blickte in die Welt von ISO-Files und obskuren chinesischen Kopiergerätschaften – seinen Bericht lest Ihr ab Seite 14.

Abschließend noch einmal ein dickes Dankeschön an all unsere Leser – wir freuen uns auf die nächsten 200 Ausgaben!

Nur im Abo erhältlich: das stylisch-exklusive M!-Cover. Mehr auf Seite 87.

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE!

MAN!AC feiert die 200. Ausgabe



Ab Seite 99

EXTENDED



COMING – DAS SPIELE-PROGRAMM DER NÄCHSTEN MONATE

JETZT NEU!

DEIN EXKLUSIVER SPIELE-FÜHRER FÜR DIE KOMMENDEN MONATE

ab Seite 33

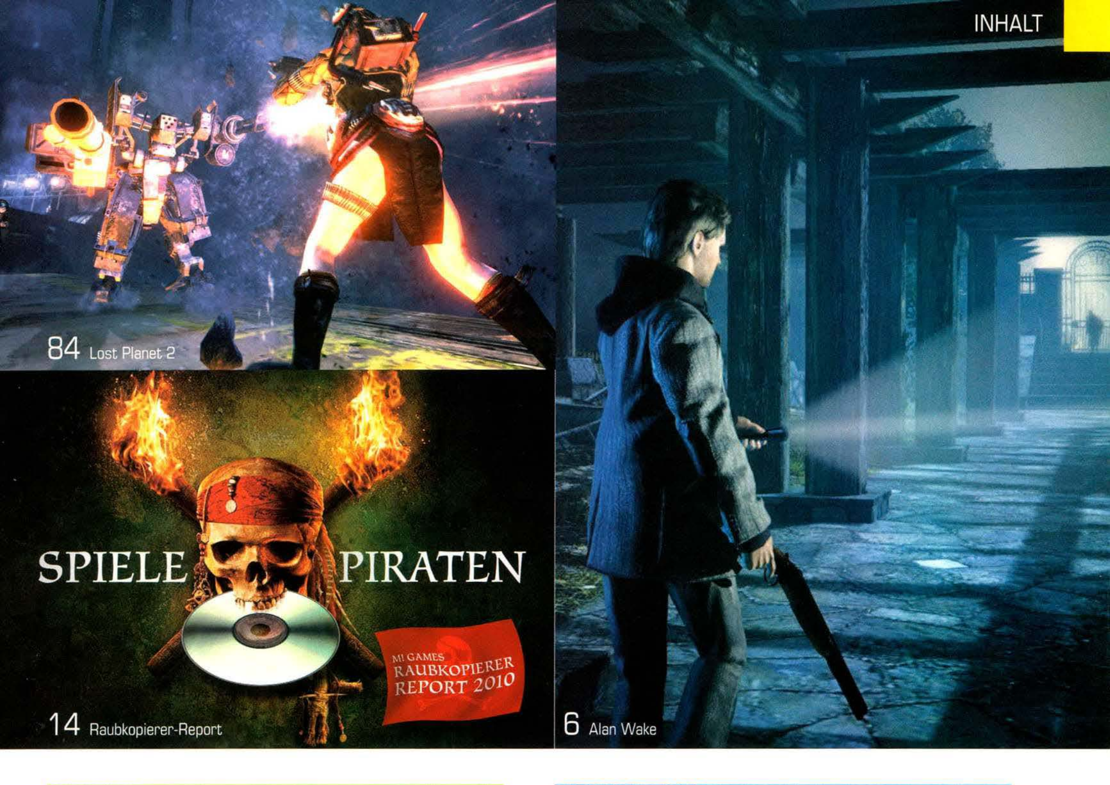
» KOMPLETT
» KOMPAKT
» KOMPETENT

200 AUSGABEN MAN!AC

TOP-THEMA

NACHRICHTEN

RUBRIKEN



COM!NG

PREVIEW

ONLINE-TESTS

SPIELE-TESTS

NACHSPIEL

IMPORT-TESTS

INTERAKTIV



ALAN WAKE

Entwickler Remedy wandelt auf den Spuren von Stephen King – und erzählt eine außerordentlich spannende Geschichte.

Die hüftlange Jacke tanzt im Nachtwind, als unser Held auf der Flucht vor Polizisten und einem übereifrigen FBI-Agenten vorbeizischenden Kugeln in Zeitlupe ausweicht – und unversehrt aus dieser prekären Lage entkommt. Nein, unser Held heißt nicht etwa Max Payne und doch erinnert diese Szene auf dem Campingplatz eines nordamerikanischen Naturschutzgebietes frappierend an die beiden Game-Noir-Werke des finnischen Entwicklers Remedy Entertainment. Wenige Augenblicke später macht uns das neue Abenteuer der Skandinavier jedoch mit voller inszenatorischer Wucht klar, dass es mit der Rachegeschichte des Max Schmerz nur wenig zu tun hat – auch wenn hinter dem Namen des Helden erneut ein Wortspiel steckt, leidet Schriftsteller Alan Wake doch neben einer Schreibblockade auch an Schlafstörungen.

Auf unserer Flucht vor den Ordnungshütern entkommen wir in ein nahe gelegenes Waldstück, als sich eine unheimliche Macht erhebt und Bäume wie Strohhalme knicken. Es beginnt zu stürmen und die Umgebung wabert, während schwarze Schatten im Mondschein über den dicht bewachsenen Waldboden rasen. Aus der Ferne vernehmen wir Schreie, als sich die Finsternis über unsere uniformierten Häscher hermacht. Einen schmalen Bergpfad hinauf führt unser Weg, als wir das Wrack eines Polizeiwagens passieren, das soeben dorthin geschleudert wurde. Durch dessen Funkgerät werden wir Zeuge der Geschehnisse: Die Beamten geraten in Panik und fordern Verstärkung an, während am Horizont bereits ein Hubschrauber erscheint und sich rasch nähert. Doch plötzlich taucht ein Schwarm schwarzer Vögel auf, der unvermittelt die Luftunterstützung attackiert. Augenblicke später scheitert der Versuch des Piloten, den gefiederten Angreifern zu entkommen und der Helikopter zerschellt in einer meilenweit zu sehenden Explosion zwischen den Bäumen.



360 In einer alten Mine bestimmen wir die Position des Lastenaufzugs, um uns über die daran hängenden Bretter einen Weg zu ebnen – komplexer sind die Rätsel selten.

Wir verlassen an der Stelle dieses unheimliche Szenario, das mehr Fragen provoziert als beantwortet: Warum wird Alan gejagt? Was ist das für eine Macht und weshalb scheint sie Alan zu helfen, zumindest in dieser Situation? Die Antwort solltet Ihr selbst erleben, denn die Geschichte von "Alan Wake" ist so spannend und mitreißend wie in nur wenigen anderen Spielen.

Das schwant uns schon Stunden vorher, als wir das einführende Tutorial des ambitionierten Horror-Thrillers spielen, an dem Remedy mehr als fünf Jahre lang gearbeitet hat. Wir sitzen bei Microsoft in einem abgedunkelten Raum, wo wir die ersten drei der sechs Kapitel ungestört spielen. Für einen Test mit Wertung genügt uns das na-



360 Alan Wake versteht nicht viel von Vögeln – dafür weiß er, dass er dem angriffslustigen Schwarm mit Licht eine Menge Schaden zufügen kann. Dass das unheimliche Federvieh an Hitchcocks Meisterwerk "Die Vögel" erinnert, sei nur am Rande erwähnt.



360 Alans Ferienziel ist ein Häuschen auf Diver's Isle, einer Insel im Cauldron Lake – der idyllische Ort ist Schauplatz einer tragisch-mysteriösen Liebesgeschichte.



360 Spielerisch mau sind Fahrten mit dem Auto – dafür überwindet Ihr so schnell große Distanzen.



360 Licht sichert Alans Überleben, doch ohne Strom läuft nichts. Werft per Quick-Time-Event Generatoren an.



360 Während ringsum die Umgebung wabert, bekämpft Alan eine von Dunkelheit kontrollierte Planierraupe.

türlich nicht, doch bereits nach der Hälfte des Spiels haben wir genügend Eindrücke für eine fundierte Meinung gesammelt.

So geht's los!

In besagtem Tutorial stecken uns die Entwickler in einen von Alans Albträumen. Er fährt durch die Nacht. Wie für Albträume typisch, ist er zu spät dran und zu schnell unterwegs. Deshalb bemerkt er den Anhalter nicht, der in der einen Sekunde mitten auf der Straße steht und in der nächsten bereits tot am Boden liegt. Die Ereignisse überschlagen sich, als wir wenig später auf dem Weg zu einem nahe gelegenen Leuchtturm von einer Spukgestalt gejagt werden, die einem von Alans Romanen entsprungen zu sein scheint.

Die Grundlagen der Steuerung erfahren wir ganz nebenbei: Rennen und Ausweichmanöver liegen auf dem linken Schulterbutton, was sich anfangs als umständlich, mit einiger Übung jedoch als nachvollziehbar erweist. In Kombination mit dem linken Analogstick und einer Portion Timing tauchen wir in Zeitlupe unter Nahkampfangriffen weg. Wir erfahren, dass Lichtkegel von Laternen unsere angeschlagene Gesundheit regenerieren; rote Notfallkästen beherbergen Leuchtpistolen, Munition und Batterien für Alans Taschenlampe. Obwohl es sich dabei um Markenartikel von Energizer handelt, werden wir davon eine ganze Menge leeren. Schließlich sind all unsere Widersacher, auf die wir im späteren Verlauf des Spiels stoßen werden, von eingangs erwähnter Finster-Macht besessen. Diese müssen wir ihnen erst austreiben, um sie verwundbar zu machen. Das funktioniert entweder langwierig durch den Standardstrahl unserer Maglite-Funzel (Schleichwerbung, die Zweite!) oder aber per gedrücktem linken Trigger mit einem stärkeren Strahl. Der aber zehrt an der Batterieleistung, die sich nur allmählich regeneriert. Im Gefecht gegen mehrere Angreifer dauert das oftmals zu lange, weshalb wir die Energiespender auf Knopfdruck auswechseln. Sind die Finsterlinge geschwächt, geben wir ihnen mit handelsüblichen Pistolen, Jagdgewehren und Schrotflinten, die wir im Spielverlauf erhalten, den Rest. Magazine wechseln »

SPECIAL EDITION – MEHR FREUDE AM SPIEL



Neben dem abgebildeten Premium-Thema sowie einem T-Shirt für Euren Avatar bietet die limitierte Sonderauflage ein 144 Seiten starkes Büchlein mit Kurzgeschichten des fiktiven Schriftstellers Alan Wake. Zusätzlich verwöhnt Euch Remedy mit exklusiven Audiokommentaren im Spiel, eine Disc mit Soundtrack und orchestralen Musikausschnitten ist ebenfalls enthalten. Im Spiel erklingen neben atmosphärischen Kompositionen unter anderem Roy Orbison, Nick Cave & The Bad Seeds und die finnischen Poets of the Fall. Als Höhepunkt erwartet Euch die erste von mehreren geplanten Download-Episoden. Stilecht erscheint die Special Edition in der Aufmachung eines Hardcover-Buches.



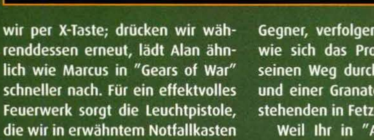
360 Auf der Fähre nähern wir uns dem Örtchen Bright Falls – bis wir dort ankommen, staunen wir über schicken Autolack, detaillierte Bäume und die famose Beleuchtung.

GESICHTER DER FURCHT

Wenn es um Leben und Tod geht und dem Protagonisten die Angst ins Gesicht geschrieben stehen soll, bedarf es ausgefeilter Technik. So wurden für "Alan Wake" aufwändige Motion-Capturing-Aufnahmen angefertigt, die nicht nur wie in vielen anderen Spielen die Körperbewegungen einfingen, sondern auch Details der Mimik. Darüber hinaus erlaubt ein komplexes System an virtuellen Gesichtsmuskeln Ausdrücke von 'überrascht' über 'traurig' bis hin zu 'angewidert' oder 'fröhlich'. Das Ergebnis erfreut uns mit vielen subtilen Details, überzeugte uns in der gespielten, fast fertigen Version aber nicht vollständig – ein paar der zahlreichen Nebencharaktere könnten noch eine Portion Feintuning vertragen.







wir per X-Taste; drücken wir währenddessen erneut, lädt Alan ähnlich wie Marcus in "Gears of War" schneller nach. Für ein effektvolles Feuerwerk sorgt die Leuchtpistole, die wir in erwähntem Notfallkasten entdecken. Schießen wir damit auf Gegner, verfolgen wir in Zeitlupe, wie sich das Projektil rotglühend seinen Weg durch die Nacht frisst und einer Granate gleich alle Umstehenden in Fetzen reißt.

Weil Ihr in "Alan Wake" auch flüchten könnt und das Spiel laut Aussage von Microsoft mit nur 33 Schüssen durchzuspielen ist, gab es von der USK eine Altersfreigabe ab 16 Jahren. Uns überrascht das nicht, denn blutig oder gar brutal ist das Spiel nicht, zumal sich besiegte Feinde in leuchtenden Partikeln auflösen und nichts hinterlassen.

Willkommen in Bright Falls

Ehe wir im Tutorial der Finsternis zum Opfer fallen, schreckt unser Held auf dem Beifahrersitz seines Wagens auf. Am Steuer sitzt seine Gattin Alice. Die beiden sind auf dem Weg nach Bright Falls – ein weiteres Wortspiel, denn schon kurz nach unserer Ankunft sucht die mysteriöse Dunkelheit das beschauliche Bergstädtchen heim. Was hinter den rätselhaften Ereignissen steckt, ob das einführende Tutorial womöglich von bevorstehenden Ereignissen kündet und weshalb der anfangs erwähnte FBI-Mann namens Nightingale so schießwütig ist, erfahren wir in den ersten drei Kapiteln nicht. Doch im Gegensatz zu "Silent Hill" geizt "Alan Wake" nicht mit Story-Elementen und Hinweisen. Wo wir nämlich in Konamis Gruselstadt regelmäßig stundenlang ahnungslos herumirren, entfaltet sich die Geschichte aus der Feder von Remedys Autor Sam Lake kontinuierlicher. Während sich unser Pärchen seinem Urlaubsort



360 Videosequenzen stellen nur einen kleinen Bruchteil der Erzählmittel dar, sind aber ebenso fulminant inszeniert wie das restliche Spiel. Die Charaktere sehen dabei erfreulich wenig klischeehaft aus. Manche der Nebenfiguren – wie Alans Gattin Alice (links) oder die örtliche Polizistin Sarah – klingen in der deutschen Version teilweise hölzern.

360 Wo die mysteriöse Dunkelheit im Spiel ist, setzen die Entwickler diverse Blur- und Verzerr-Effekte im Hintergrund ein – zu sehen an den Bildrändern!

360 Hier sind wir gezwungen, diesem mysteriösen Herrn zu helfen: Während er einen Fluchtweg bahnt, halten wir ihm nahende Gegner vom Leib.

nähert, lernen wir bereits einen später relevanten Nebencharakter kennen: Der Radiomoderator Pat Maine lädt Alan zum Interview ein. Alan jedoch schlägt das Angebot aus, er möchte sich erholen. Im Ferienhäuschen auf Diver's Isle angekommen, lauscht Alan zufällig Pats Sendung, wo in diesem Moment die ebenfalls kurz zuvor eingeführte Diner-Bedienung Rose anruft, und petzt, welcher Prominente heute bei ihr zu Gast war. Wenige Minuten vorher entdecken wir auf der kleinen Insel im von Bergen und Wäldern umringten Cauldron Lake einen Baumstumpf, in den ein Herz und Buchstaben eingeritzt sind, deren Bedeutung wir aber erst im dritten Kapitel verstehen. Nahezu gleichzeitig lernen wir, dass Alice ihren Gatten zu einem örtlichen Facharzt bringen möchte, der sich um dessen Schreibblockade kümmern soll. Nach einem Streit, bei dem Alan das Haus verlässt, wird es schlagartig dunkel und als Alan ins Haus zurückkehrt, ist Alice verschwunden – die erzählerische

> "Alan Wake" ist aus erzählerischer Sicht ein starkes Stück Software!

Dichte ist so hoch wie die Stilmittel unterschiedlich sind.

Storytelling – gewusst wie!

Neben filmischen Zwischensequenzen bedient sich Remedy einer ganzen Reihe weiterer Erzählmittel, um die Geschichte zu transportieren. Dabei ordnen die Entwickler jeglichen Spielinhalt der Story unter. Wie in der Vergangenheit berichtet, kommentiert Alan als Erzähler aus dem Off rückwirkend seine eigene Geschichte, während Ihr sie spielt. Zudem befinden sich in der linear angelegten Spielwelt mehr oder weniger gut sichtbar Manuskriptseiten, die von bevorstehenden Ereignissen berichten, ohne aber allzu viel vorwegzunehmen. Dialoge mit Nebencharakteren erfolgen zudem in Echtzeit, meistens



360 Immer wieder entdeckt Alan rote Notfallkästen voller Munition. Steht er zudem unter einem grellen Lichtkegel, regeneriert sich seine Gesundheit.

jedoch bei Tag. Denne der Aufbau des Spiels erlaubt eine grobe Zweiteilung: Tagsüber erkundet Ihr das Städtchen in einem vorgegebenen Rahmen und plaudert mit Leuten, nachts hingegen wechselt die Steuerung in den Action-Modus und Ihr rennt, leuchtet und schießt. Darüber hinaus ist das Spiel in Kapitel unterteilt, die jeweils etwa anderthalb bis zwei Stunden dauern und wie schon in "Alone in the Dark" mit einer Rückblende bisheriger Ereignisse beginnen. Für ein »





360 Auf der Suche nach seiner Frau trifft Alan nicht nur auf Verbündete – der unheimliche Mann im Wald ist ebenso rätselhaft wie der an "Shining" erinnernde Axtmörder oder die Motive des übereifrigen wie schießwütigen FBI-Mannes Nightingale, der Alan mit allen Mitteln zur Strecke bringen will.

360 Im Kampf treibt Ihr Gegnern zunächst die böse Finsternis mit Licht aus dem Körper, ehe Ihr sie mit einer ordentlichen Portion Blei über den Jordan pustet.

360 Distanzgefechte stellen kaum ein Problem dar, es sei denn Eure Gegner sind bewaffnet und werfen zielsicher mit Sicheln nach Euch.



360 Leuchtfackeln wirken wie eine Smartbomb: Wer in der Nähe steht, verglüht in einem der beeindruckendsten Lichtspektakel der letzten Jahre.

Plus an Coolness sorgen jeweils Abspann-Songs wie Roy Orbisons "In Dreams" oder "Up Jumped The Devil" von Nick Cave & The Bad Seeds. Auch die Finnen Poets Of The Fall, die schon "Max Payne 2" mit "Late Goodbye" veredelten, steuern mit "War" einen Titel ihres aktuellen Albums bei. Im Spiel selbst erklingen sporadisch Kompositionen und Lieder im Radio. Es lohnt sich also aus mehreren Gründen, in der bisweilen verwinkelten Levelarchitektur zu stöbern. So komplettiert Ihr nicht nur Euer Manuskript, Ihr entdeckt auch verstörende Radiogespräche und TV-Sendungen wie "Night Falls" (Als Kontrast zu Bright Falls) sowie – maximal verwirrend – Alan Wake, der aus dem Fernseher zu sich selbst spricht.

Dass "Alan Wake" also aus erzählerischer Sicht ein starkes Stück Software ist, steht für uns außer Frage, zumal wir nicht glauben, dass ein solch ambitioniertes und durchdachtes Werk in der zweiten Hälfte scheitern wird.

Immer noch ein Spiel!

Doch was hat das finnische Werk spielerisch zu bieten? Gönnt es Euch anfangs noch einige Verschnaufpausen, gibt es schon im zweiten Kapitel Gas und scheucht Euch von einem Schauplatz zum nächsten. Meist seid Ihr dabei im Wald und in der näheren Umgebung von Bright Falls unterwegs. Dort gibt es eine Tankstelle, einen Staudamm, einen Nationalpark mit Verwaltungsgebäude, auch in einer Minenanlage und einem Holzlager waren wir unterwegs. Rätsel tauchten dabei selten auf und die wenigen beschränkten sich auf das Aktivieren von Generatoren, das Drücken von Schaltern sowie die Ausrichtung von Baumstämmen, um den weiteren Weg zu ebnen.

Fordernder sind da schon die Konfrontationen mit den von Dunkelheit besessenen Widersachern. Deren Erscheinen ist durchweg gescriptet und sie treten selten alleine auf. Eine kurze Kamerafahrt kündet von ihrer Anwesenheit und verschafft Überblick, ehe Ihr sie mit Lampe und Waffen liquidiert. Flüchten hat selbst auf der niedrigsten Schwierigkeitsstufe selten geklappt, da einige Feinde mit Gegenständen werfen und ziemlich treffsicher sind. Auch Ausweichen gelingt in der Hektik schwerlich, zumal Ihr schnell umzingelt seid und das Timing recht penibel ausfällt – nur ein toter Gegner fällt Euch



360 In atemberaubenden Bildern breitet sich die Finsternis immer weiter aus (links). Dem wenig kampferprobten Schriftsteller Alan Wake bleibt selbst tagsüber manchmal nur die Flucht (Mitte). Mindestens ebenso atmosphärisch wirkt die Dämmerung in der kleinen Hafenstadt Bright Falls (rechts) – man beachte das Wortspiel!



360 Auf dem Weg zur abgelegenen Tankstelle bemerkt Alan anhand einer Werbetafel, dass ihm in seiner Erinnerung eine Woche fehlt – was ist in der Zeit geschehen?



360! Im Nahkampf ist Timing gefragt: Alan weicht auf Knopfdruck aus, was bei mehreren Angreifern schnell chaotisch wird.



360 Verstreute Manuskriptseiten künden von bevorstehenden Ereignissen. Ohne zu viel zu verraten – spürt sie auf!

nicht in den Rücken! Im Nahkampf erweisen sich die Combos der Messerschwinger als bedrohlich. Ein weiterer Gegnertyp bewegt sich – von Blur-Effekten umgeben – blitzschnell, stellt aber keine übermäßige Herausforderung dar. Am meisten Survival-Horror-Flair kam auf, als Alan nur mit Taschenlampe und einer Handvoll Blendgranaten vor einer Gruppe Jägern flüchtete, die sich aus allen Richtungen näherten. Bis zum rettenden Checkpoint zählte jedes einzelne Sprengei, das die Verfolger meist nur kurze Zeit bremste. Mit einer Leuchtfackel in der Hand haltet Ihr Eure Häscher zwar ebenfalls im Zaum, dafür bewegt sich Alan sehr langsam und die phänomenale Grafik lenkte bisweilen so sehr ab, dass wir die Bedrohung glatt vergaßen.

Panorama-Einstellungen und Details wie bei Berührung knickendes Buschwerk werden von einer stimmungsvollen dynamischen Beleuchtung gleichermaßen beeindruckend in Szene gesetzt, zahlreiche Waber-Effekte und Spielereien mit der imposanten Spielphysik tun ihr Übriges: Wenn urplötzlich eine Planierraupe eine Häuserfassade niederwalzt, Baumstämme bedrohlich über Alans Haupt am Kran baumeln oder die Finsternis Nutzfahrzeuge nach Alan wirft, kommt Ihr aus dem Staunen nicht mehr heraus. Lediglich die deutsche Sprachausgabe lässt bei manchen Nebencharakteren zu wünschen übrig. Wer möchte, wechselt zur englischen, die sich ebenfalls auf der Disc befindet.

Wir sprechen schon nach der Hälfte eine klare Kaufempfehlung für "Alan Wake" aus – kleine spielerische Schwächen verblassen angesichts der inszenatorischen Brillanz und der mitreißenden Geschichte rund um die verschwundene Frau eines gequälten Schriftstellers. *mh*



Michael Herde

"SUPER"

"Alan Wake" vereint das Beste aus "Silent Hill" und "Alone in the Dark" und würzt es mit einer ordentlichen Prise Horror à la Stephen King. Dass die Geschichte im Vordergrund steht, begeistert mich, zumal sie auch noch verdammt spannend ist und intelligent wie souverän erzählt wird. Zeitgleich gefällt die erstklassige grafische Präsentation, besonders die Lichteffekte und das Design von Stadt und Finsternis brauchen sich hinter keinem anderen Spiel zu verstecken. Vereinzelte Hampel-Animationen beim Springen über Hindernisse und die Mimik mancher Charaktere dagegen schon! Für Forscher bietet das lineare Spiel zudem ein paar nette Ideen, darunter Wegweiser zu Boni, die nur per Lampe sichtbar sind. Was mich wirklich stört, ist die Tatsache, dass Ausweichen in Gegenwart mehrerer Gegner nichts taugt und Rätsel quasi nicht vorhanden sind.

System	**360**
Entwickler	**Remedy Entertainment, Finnland**
Hersteller	**Microsoft**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**14. Mai**



DAS GEFÄLLT UNS:
- spannende Story steht im Mittelpunkt
- grafische Wucht mit famosen Lichteffekten
- gelungene Musikauswahl
- Kapitelstruktur hält bei der Stange

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- seltenes Tearing und Ruckler
- vereinzelte Animationen steif
- Ausweichen bei mehreren Gegnern unzuverlässig und chaotisch
- deutsche Sprachausgabe teils emotionslos

FAZIT » "Alan Wake" fesselt sofort ans Pad und setzt in puncto Erzählkunst neue Maßstäbe – kleine Schwächen in Spieldesign und Steuerung fallen in einem der besten HD-Survival-Horror-Thriller kaum ins Gewicht.



360 Unfreiwillige Unterstützung erhält Alan durch die angriffslustige Dunkelheit, denn die macht nicht einmal vor den Hubschraubern des FBI Halt. Alans Agent Barry gibt sich zunächst ungläubig, als er in der Stadt ankommt (rechts).

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

Das ungleiche Gaunerpaar kehrt zurück und macht Schanghai unsicher – und bedient sich dabei eines revolutionären Grafikstils.

Nach "Kane & Lynch: Dead Men" trennten sich die Wege des ungleichen Duos. Der abgebrühte Ex-Söldner Kane war glücklich, seine Tochter gerettet zu haben, während sich der schizophrene Mörder Lynch nach Schanghai absetzte. Dort verdingt sich der Halbglatzenträger als Auftragsgangster für den mysteriösen Mr. Glazer. Der plant einen lukrativen Waffendeal nach Afrika, doch der ist zu groß für den Gauner. Deshalb wird Kane eingeschaltet, dessen Kontakte einen reibungslosen Ablauf garantieren sollen. Doch ist es in solchen Gaunergeschichten üblich, dass das Vorhaben in die Binsen geht und sich fortan Polizei und Unterwelt Schanghais an die Fersen von Kane & Lynch heften.

Wir wohnen einer Präsentation bei, in der uns Art Director Rasmus Poulsen mitten ins bleierne Inferno auf offener Straße führt. Dort bemerken wir zahlreiche Veränderungen zum Vorgänger. Die offensichtlichste ist unser Protagonist, denn statt Kane steuern wir diesmal Lynch. Litt der schon in Teil 1 unter schizophrenen Wahnvorstellungen, die dazu führten, dass er Zivilisten gelegentlich für Feinde hielt und wild drauflos ballerte, spiegelt nun die komplette Stadt seinen Geisteszustand wider (siehe Kasten). Eine weitere Neuerung ist in Wort und Bild nur schwer zu beschreiben – man muss sie in Bewegung erleben!

Wo nämlich der Großteil aktueller HD-Spiele auf fein aufgelöste Hochglanzgrafiken setzt, worunter die stilistische Eigenständigkeit gelegentlich leidet, wagen die Entwickler mit "Kane & Lynch 2" ein mutiges Experiment: Angelehnt an Amateurfilmchen bei YouTube und Konsorten integrieren die findigen Dänen eine ganze Reihe von Bildfehlern, die dem Spiel das gewisse Etwas verleihen sollen. Befindet sich der Spieler etwa in einer dunklen Gasse, zeugt blaues Grießeln von zu geringem Lichteinfall für die Kamera. Rennt Lynch los, wird das



360 Werbung in eigener Sache: Die Entwickler platzieren geschickt hauseigene Spiele wie "Mini Ninjas" oder "Hitman". Lynch hat dafür jedoch gerade keine Zeit.

SCHANGHAI: DIE GRELLEN LICHTER DER METROPOLE

Mit rund 14 Millionen Einwohnern auf einer Fläche von rund 2.000 Quadratkilometern ist die Bevölkerungsdichte Schanghais etwa doppelt so groß wie die Berlins. Die Metropole und das Umland bilden eine eigenständige Regierungsprovinz im Delta des Jangtse-Flusses. Sie beherbergt einen der größten Containerhäfen der Welt und stellt das wichtigste Wirtschafts- und Handelszentrum Asiens dar. 2010 findet in Schanghai die Weltausstellung Expo statt. Das alles hat mit "Kane & Lynch 2" zunächst nur wenig zu tun. Doch die von Industrieanlagen durchsetzten und von Wohnungsnot geplagten Altstadtviertel bilden laut Art Director Rasmus Poulsen die perfekte, bedrückende Kulisse für den schizophrenen Kriminellen Lynch. Grelle Neonfassaden mit teils gläsernen Wolkenkratzern sowie heruntergekommene Viertel sollen die kranke, zerrissene Seele des Antihelden widerspiegeln, erklärt Poulsen und beschreibt Schanghai als einen Schmelztiegel der Interessen. Die überbordende Reizüberflutung aus Neonfarben, zusammengestückelter Architektur und Verbrechen werde für das Spiel bewusst bedrohlich überzeichnet, um sie aus Lynchs Perspektive zu zeigen. Auf die Wahnvorstellungen des Vorgängers wolle man diesmal nämlich aus Gründen der Spielbarkeit verzichten.







Schrille Neon-Türme und jede Menge Im- und Export bilden das perfekte Szenario, um eine hyperrealistische Welt für den geisteskranken Protagonisten Lynch zu erschaffen.



360 Krieg auf offener Straße: Im herrlich animierten Nadelstreifenanzug wandelt Lynch zwischen Autowracks. Dabei empfiehlt es sich, nach Deckung zu suchen.

Bild kurzzeitig unscharf, bis der virtuelle Kameramann das Geschehen wieder in den Fokus rückt. Zudem wackelt dabei die Kamera wie ein Kuhschwanz im Koffeinrausch, was empfindlichen Spielern auf den Magen schlagen könnte. Kassiert Ihr einen Treffer, spritzt Blut an die Linse und bestimmte Bildbereiche werden pixelig.

Ein besonders nettes Detail machen wir auf Lynchs Hemdärmel aus: In Bewegung neigt dieser zu Kompressionsartefakten, die erst verschwinden, wenn wir einige Sekunden stillstehen. Dazu gesellen sich überbelichtete Bilder mit überzogenem Kontrast, vereinzelten Doppelkonturen und dunklen Bereichen, die in Schwarz absaufen. Die größte Herausforderung sei laut Poulsen gewesen, die richtige Balance zwischen Stil und Spielbarkeit zu finden. Schließlich bereiten Schusswechsel wenig Freude, wenn der Spieler den

Blaues Grießeln zeugt von zu geringem Lichteinfall für die Kamera.

Gegner nicht mehr vernünftig sehen geschweige denn anvisieren kann.

Spielerisches Feintuning

Auch spielerisch glänzt die Gaunermär mit klugen Verbesserungen. Die ungenaue, gemächliche Steuerung des Erstlings weicht flotten, punktgenauen Kontrollen. Auf Knopfdruck wechselt Ihr die Deckung seitwärts oder huscht nach vorne. Nehmt Ihr ausreichend Schaden, robbt Ihr angeschlagen am Boden in Deckung und steht auf Knopfdruck wieder auf.

Als wir selbst Hand an die Version für Xbox 360 legen, fällt uns der präzise Deckungswechsel noch schwer.

360 Während Gauner Lynch seinem Kameraden Deckung gibt, staunen wir darüber, wie die Lichtquelle rechts im Bild einen violetten Störstreifen erzeugt.

Dafür freuen wir uns über die bereits einwandfreie Zielsteuerung. Auf unserem blutigen Weg durch ein asiatisches Restaurant greifen wir uns einen Feuerlöscher, werfen ihn der angreifenden Gendarmerie entgegen und bringen ihn dank einer kurzzeitigen Auto-Aim-Phase problemlos zur Detonation. Die Häscher werden weggeschleudert und der Raum hüllt sich in weißen Dampf, wodurch wir für die nachrückenden Polizisten kurz unsichtbar sind. Granaten werde es nicht geben, verrät Poulsen, dafür aber weitere Wurfgegenstände – wir sind gespannt.

Ebenfalls neu: Greift Gegner im Nahkampf und entscheidet, ob Ihr sie tötet oder wegschleudert. Letzteres führt dazu, dass nahe stehende Kumpane Eures Opfers umgestoßen werden und Ihr Zeit gewinnt, sie auszuschalten. Obendrein missbraucht Ihr den armen Tropf als Schutzschild. Dann offenbart sich ein pfiffiger Unterschied: Während Ganoven sofort das Feuer auf ihren Kameraden im Schwitzkasten eröffnen, schießen Polizisten erst, wenn Ihr das Feuer eröffnet! Das bislang Gezeigte kündet noch nicht von allzu großer spielerischer Abwechslung. Doch schon der Vorgänger lebte primär vom permanenten Wechsel der Schauplätze sowie den charismatischen Hauptfiguren und deren Geschichte. Dieses Rezept greifen die Entwickler erneut auf und jagen Euch von einem Ort zum nächsten. Innerhalb weniger Minuten schießen wir uns durch besagtes Restaurant, kämpfen in schäbigen Hinterhöfen, flüchten über Dächer und erreichen eine Straße, in der auch Zivilisten ins Kreuzfeuer geraten – in Deutschland wird hier die USK-Schere zuschnappen. *mh*



System	PS3 / 360
Entwickler	IO Interactive
Hersteller	Eidos
Genre	Action
Termin	4. Quartal

DAS GEFÄLLT UNS:
- ungewöhnlicher Stil mit bewusstem Einsatz von diversen Bildfehlern
- Lynch als Protagonist
- Steuerung flotter und präziser als im Erstling
- Koop-Modus: Splitscreen, System Link und online; Multiplayer-Modus: Fragile Alliance

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- KI-Aussetzer
- Deckung und Ballern – genug Abwechslung?

FAZIT » JPEG-Artefakte, Überbelichtung und wackelige Handkameras – die Fortsetzung der bleigeschwängerten Gaunermär erhebt schlechte Bildqualität zum coolen Stilelement.



360 Unterbelichtete Bilder neigen zu Farbrauschen – gut zu sehen auf der spiegelnden Front des Fahrzeuges.

SPIELE PIRATEN

M! GAMES RAUBKOPIERER REPORT 2010

Viele wissen Bescheid, aber keiner will's gewesen sein: Raubkopien überschwemmen die Konsolenwelt!

In den frühen Tagen der Konsolenpiraten war das Raubkopieren noch ein richtiges Abenteuer: Entweder musste man exotisches wie klappriges Spezialzubehör aus dem weit entfernten China importieren oder aber die geliebte Konsole aufschrauben, um einen popligen Umbauchip mit zahlreichen Kabeln auf winzige Kontakte der Hauptplatine zu löten. Da konnte einiges schiefgehen – finanziell, handwerklich und logistisch. Und dann war ja auch noch die Beschaffung der Kopien ein Problem: Kontakte zu Kopierern waren ein seltenes Gut, da musste man häufig die Spieleecke der Videothek plündern – das fällt auf.

Dagegen haben in den letzten Jahren Online-Handel, Informationsfluss und Datenübertragung per Internet das Raubkopieren vergleichsweise zum Kinderspiel gemacht – speziell was Konsolen und Handhelds anbelangt. Und seit die Videospieltechnik auch noch Firmware-Upgrades unterstützt, lässt sie sich mit einschlägigen PC-Tools für Raubkopien 'freischalten'. Lötkolben sowie Klapperzubehör werden überflüssig und die Kopien besorgt man sich nicht mehr vor der Haustür, sie purzeln nach ein paar Klicks direkt aus der DSL-Dose: Denn wer einen beliebigen Spieletitel zusammen mit einschlägigen Schlüsselwörtern in der Google-Suche eingibt, findet in wenigen Sekunden die gewünschte Raubkopie. Nur Sonys PS3 ist aktuell vor Spielepiraten sicher.

Angesichts der Download-Statistiken diverser Internetportale wird der rechtsbewusste Videospieler schnell blass um die Nase: Da ist der PSP-Titel "Dead or Alive Paradise" gerade mal einen Tag in amerikanischen Läden (Stand 31. März), und schon wird er allein auf einer Torrent-Seite tausendfach in aller Welt verbreitet – kein Wunder, dass

"Die GVU konzentriert sich auf die Tätergruppen, welche die ersten Raubkopien erstellen"



M! spricht mit Christine Ehlers, Sprecherin der Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen (GVU).

M! Games: Die GVU besteht nun seit 25 Jahren. Welches waren die bislang größten Erfolge?

Christine Ehlers: Seit 1997 kämpfen wir auch für den Schutz der Urheberrechte im Bereich Spiele. Überaus erfolgreich war z.B. ein Sammelverfahren gegen Betreiber von P2P-Trackern, bei dem wir gegen 31 ausgesuchte Tracker Strafverfahren eingeleitet hatten und infolgedessen mehr als 70 Tracker vom Netz gegangen sind. Auf diesen Trackern waren sowohl aktuelle Kinofilme als auch Games-Raubkopien zu finden. Ein anderes Verfahren aus der jüngeren Vergangenheit stellt das sogenannte Herbstgewitter-Verfahren gegen die Release-Gruppen-Szene dar. In direkter Folge einer bundesweiten Durchsuchungsaktion im Herbst 2007 haben sich fünf Release-Gruppen aufgelöst, von denen zwei auf Spiele-Raubkopien spezialisiert waren.

Wer steht im Visier der GVU?

Die GVU konzentriert sich auf die Tätergruppen, welche die ersten Raubkopien erstellen – also Release-Gruppen –, und diejenigen, die die Massenverbreitung ermöglichen und steuern. Hierzu gehören beispielsweise die Betreiber einschlägiger Portalseiten und Tracker, aber auch klassisch professionelle Händler. Neben solchen initiativ aufgenommenen Ermittlungen unterstützt die GVU die Strafverfolgungsbehörden auf Anfrage bei der Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen in allen Erscheinungsformen.

Wie gehen Sie bei der Jagd vor?

Die Arbeit der GVU besteht grundsätzlich darin, Licht auf Strukturen, Verbreitungswege und Vorgehensweisen von Urheberrechtsverletzern zu werfen. Dabei fließen fundierte Kenntnisse der Szene und den Bereichen Recht, Technik und Ermittlung in die gemeinsame Strategie ein. Dazu gehört beispielsweise auch die Zusammenarbeit mit Informanten. Auf dieser Basis trägt die GVU Indizien für die illegale Verwertung der Produkte ihrer Mitglieder zusammen, analysiert Erscheinungs- sowie Begehungsformen. Die konkrete Ermittlung eines Täters ist und bleibt Aufgabe der Polizei.

Wie haben sich Ihre Methoden in den letzten 25 Jahren entwickelt?

In den 1980er-Jahren gab es die illegale digitale Massenverbreitung noch nicht. In den ersten Jahren der GVU betrieben vor allem Täter aus dem westdeutschen Rotlichtmilieu das Geschäft mit illegal hergestellten Kinofilmvideos. Mehrere Beschlagnahme-Aktionen von illegalen Kopierstraßen, die durch die GVU-Arbeit ermöglicht wurden, zerstörten die Infrastruktur dieses Raubkopien-Marktes. Ende der 1980er zogen sich die Investoren aus dem Rotlichtmilieu zurück. Es folgten Mauerfall und neue illegale Märkte in den Grenzregionen zu Polen und Tschechien, wodurch die grenzübergreifende Zusammenarbeit und Kommunikation mit Schwesterorganisationen mehr in den Vordergrund rückte. Die Digitalisierung der breiten Bevölkerung in den 1990er-Jahren führte zu einem existenziellen Problem. Jetzt besitzt praktisch jeder die Technik, um problemlos das Urheberrecht zu verletzen. Als Folge wuchs das Piraterieproblem in der Bevölkerung stark an – auch zum Nachteil der Games-Industrie. Dies führte 1997/98 zum Beitritt der großen Anbieter der Entertainment-Software-Branche.

Also entstehen auch völlig neue Täterprofile?

Neben Wirtschaftskriminellen rücken nun



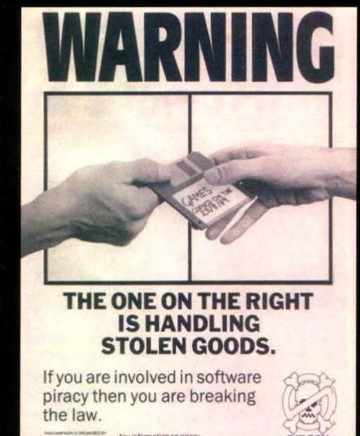


Mit illegalen Downloads lässt sich jede Menge Geld machen: Betreiber von werbefinanzierten Linkportalen (links) und kostenpflichtigen Anonymisierungsdiensten (rechts) bereichern sich an Urheberrechtsverletzungen Dritter – diese neue Tätergruppe bezeichnet die GVU als "digitale Hehler".

Videospiele nicht günstiger werden, solange sich ein großer Teil der Zocker gratis bedient. Und ein Ende scheint nicht in Sicht: Schließlich haben sich die Raubkopierer jüngst zur Piratenpartei formiert, um ihren Lastern politischen Nachdruck zu verleihen. Aber klappt das Kopieren auf Konsolen tatsächlich so problemlos, wie es den Anschein hat? Wie verrichten Raubkopierer ihr Handwerk und wie wird ihrem Treiben Einhalt geboten? M! Games leuchtet in den Videospieluntergrund, befragt Ermittler und Firmenvertreter.

Piratenhandwerk

Wer Zugang zu Raubkopien hat, kann sie zunächst nicht abspielen: Schließlich haben sich die Hersteller einiges einfallen lassen, um ihre Konsolen vor illegalen Kopien zu bewahren. Mit ausgeklügelten





Mit Werbung will die Softwarebranche Rechtsbewusstsein schaffen: In den 1980er-Jahren wurde mit erhobenem Zeigefinger ermahnt (links), heute schürt man Ängste (rechts) – wer will sich schon bei diesen Zellengenossen nach der Seife bücken?

zunehmend Mitglieder der sogenannten Warez-Szene ins Blickfeld. Auch wenn nicht jeder in dieser Szene ein finanzielles Interesse mit seiner Tätigkeit verbindet, bilden die Releases – die jeweils früheste Raubkopie eines Films oder Games – jedoch das Ausgangsmaterial für fast jede illegale Kopie und die Grundlage für illegale Geschäftsmodelle diverser Gruppen. In jüngster Zeit ist ein neues Phänomen zu beobachten: Heute hat sich im Internet eine Szene etabliert, die gezielt wirtschaftlichen Profit aus den Urheberrechtsverletzungen durch Dritte ziehen, indem sie entsprechende, häufig werbefinanzierte Infrastrukturen bereitstellt.

Das Internet kennt keine Grenzen: Wie gehen Sie mit diesem Problem um?
Bei grenzübergreifenden Verfahren korrespondieren wir mit unseren Schwesterorganisationen. Besonders eng ist die Zusammenarbeit mit dem österreichischen Verein für Anti-Piraterie (VAP) und der schweizerischen Vereinigung zur Bekämpfung der Piraterie (SAFE), da unsere drei Länder ein gemeinsames Raubkopien-Phänomen haben: In allen drei Ländern werden deutsche Sprachfassungen bevorzugt. Auch die Strukturen hinter den illegalen Angeboten sind häufig grenzübergreifend: So gibt es beispielsweise Payserver-Ringe, bei denen Server wie Täter sowohl in Deutschland als auch in Österreich und/oder der Schweiz zu finden sind. Vor nicht allzu langer Zeit hatten wir einen Fall, in dem ein deutscher Payserver-Betreiber durch einen Hinweis aus der Schweizer Bevölkerung aufflog. SAFE stellte den Serverstandort in Deutschland fest und übergab das Verfahren an die GVU. Im Verlauf des Strafverfahrens hat sich der Täter dann durch Umzug in die Schweiz der Bestrafung zu entziehen versucht. Am Ende konnte er doch ausfindig gemacht und verurteilt werden. In einem anderen Fall hatte ein Schweizer Raubkopierer gefälschte Sony-Controller über einen deutschen Zwischenhändler bezogen. Gegen beide sind im jeweiligen Land Strafverfahren gelaufen.

Tracker und deren Nutzer lassen sich aufspüren: Aber wie steht es mit Raubkopien, die z.B. über Rapidshare verbreitet werden?
Die Links zu den Raubkopien werden in der Regel auf einschlägigen Portalseiten gepostet. An diesen setzen wir an, indem wir gegen die Portalseitenbetreiber ermitteln. Wir nennen diese Tätergruppe "digitale Hehler", da solche Betreiber auf die eine oder andere Weise Profit aus den Urheberrechtsverletzungen Dritter ziehen. Im Prinzip sieht es doch häufig so aus: Internetnutzer ziehen Raubkopien und laufen damit Gefahr, erwischt und belangt zu werden. Der Portalseitenbetreiber benutzt diese Raubkopierer, um sich damit eine goldene Nase durch Werbeeinnahmen usw. zu verdienen. Nicht selten gilt dies übrigens auch für Trackerbetreiber. Aber auch ohne finanzielle Interessen ist das Betreiben von Portalseiten und Trackern strafrechtlich relevant.





Razzia auf einem tschechischen Markt (links): Auf Polykarbonate trainierte Hunde schnüffeln nach Raubkopien.
Raubkopien vom Fließband (rechts): Auch solche Piratenwerkstätten hebt die GVU aus.

Welche Strafen winken Raubkopierern?

Das Urheberrechtsgesetz kennt mit Softwarepiraten kein Erbarmen: Laut dessen Straf- und Bußgeldverordnung können Raubkopierer bis zu fünf Jahre hinter Gitter wandern! Wie uns Rechtsanwalt Herr Beausencourt auf Seite 18 erklärt, ermittelt die Staatsanwaltschaft in der Praxis aber nur, wenn Urheberrechtsverletzungen im großen Stil bzw. gewerblich nachgewiesen werden. Das schützt Heimkopierer jedoch nicht vor zivilrechtlichen Schritten der Softwarehersteller, die mit Strafzahlungen im niedrigen, vierstelligen Euro-Bereich drohen.

Straf- und Bußgeldverordnung im Urheberrechtsgesetz

§ 106 Unerlaubte Verwertung urheberrechtlich geschützter Werke

(1) Wer in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen ohne Einwilligung des Berechtigten ein Werk oder eine Bearbeitung oder Umgestaltung eines Werkes vervielfältigt, verbreitet oder öffentlich wiedergibt, wird mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder mit Geldstrafe bestraft.
(2) Der Versuch ist strafbar.

§ 108a Gewerbsmäßige unerlaubte Verwertung

(1) Handelt der Täter in den Fällen der §§ 106 bis 108 gewerbsmäßig, so ist die Strafe Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder Geldstrafe.
(2) Der Versuch ist strafbar.

Plug&Play-Kopien: Aktuelle Wii-Piraten schließen eine USB-Festplatte an die Konsole.

"Wiikey Fusion" brachte Modchip und Raubkopien von SD-Karte zusammen: Der Homebrew-Channel hat das Zubehör aus China jetzt überflüssig gemacht.

Tricks kann jedoch theoretisch jeder Privatspieler seine Wii- und Xbox-360-Konsole mit Raubkopien kompatibel machen: Das Microsoft-Gerät wurde bereits kurz nach seinem Erscheinen Anfang 2006 geknackt. In einer kniffligen Prozedur wird die Firmware des DVD-Laufwerks der Konsole durch eine modifizierte Fassung ersetzt, welche das Abspielen von selbst gebrannten DVD-Spielen gestattet. Dazu muss man das Laufwerk allerdings ausbauen, an einen PC stöpseln und von dort mit diversen Win-Tools bearbeiten. Der Umbau ist nicht nur technisch anspruchsvoll, sondern lässt sich auch übers Internet kontrollieren: Bis Ende 2009 hat Microsoft über eine Million Xbox360-Konsolen für den Online-Betrieb gesperrt. Selbst wenn man den Umbau rückgängig macht, lässt sich eine gesperrte Konsole nicht mehr mit Xbox Live verbinden.

Beim Wii haben die Spielepiraten die Wahl zwischen zwei Möglichkeiten: Zum einen gibt es den Modchip "Wiikey", der mit sieben Kabeln an die Wii-Platine gelötet wird und dann Raubkopien direkt von SD-Karte lädt. Die Alternative ist die Installation einer modifizierten Version der Wii-Firmware, welche auch in der aktuellen Fassung den berühmt-berüchtigten Homebrew-Channel unterstützt: Für diesen sind inzwischen diverse Backup-Tools erhältlich, mit denen man Raubkopien von der eingesteckten SD-Karte oder gar über eine per USB-Kabel verbundene Festplatte startet – das mühselige Brennen von DVD-Rs entfällt! Als Folge erfreuen sich Wii-Kopien bereits großer Beliebtheit: Innerhalb weniger Stunden können Wii-Piraten Hunderte Raubkopien mit Freunden tauschen, ebenso flink wie das USB-Kabel Daten schaufelt.



Komplizierte Bastelarbeit: Beim Xbox-360-Umbau wird das DVD-Laufwerk der Konsole mit dem PC verbunden – das Internet liefert dem Raubkopierer bebilderte Anleitungen.

INTERNET-ADRESSEN

Informationen rund um Raubkopien

ANBIETER	LINK
GVU	www.gvu.de
Microsoft	www.microsoft.com/uk/licensing/homeuser/software-piracy.mspx
Nintendo	http://ap.nintendo.com
Piratenpartei	www.piratenpartei.de
Zukunft Kino Marketing	www.hartabergerecht.de



"Nintendo hat ein eigenes, international agierendes Anti-Piracy-Team"



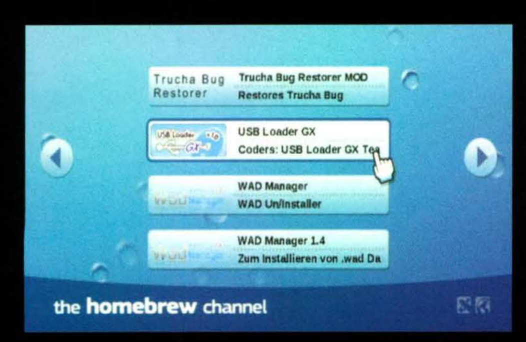
Im Gespräch mit Dr. Bernd Fakesch, General Manager von Nintendo Deutschland.

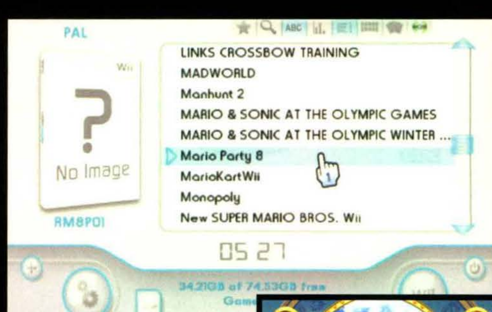
M! Games: Sind Raubkopierer tatsächlich eine ernsthafte Bedrohung für Wii und DS(i)?

Dr. Bernd Fakesch: Es kostet Millionen von Euro, ein einziges Nintendo-Spiel zu entwickeln, herzustellen, zu vermarkten und zu vertreiben. Nintendo und die über 100 unabhängigen Publisher und Entwickler verlieren weltweit jährlich Hunderte von Millionen Euro an Produktpiraten und -fälscher. Diese Zahlen machen das Problem sicher deutlich: Produktpiraterie ist kein Kavaliersdelikt, sondern eine Straftat, der Nintendo seit jeher den Kampf angesagt hat. Produktpiraten und Produktfälscher verletzen das Recht auf geistiges Eigentum. (...) Wir haben aber den Eindruck, dass das Unrechtsbewusstsein in Bezug auf Produktpiraterie allmählich zunimmt, und wir tun alles, um diesen Trend zu verstärken.

Für DS sind sogenannte Kopiermodule im Umlauf, die zwischenzeitlich sogar über bekannte Versandhäuser wie Amazon erhältlich waren: Wie geht Nintendo dagegen vor?

In Deutschland und weltweit geht Nintendo sehr energisch gegen die Anbieter dieser illegalen Kopiermodule vor. Allein in Europa haben wir mehrere Hunderttausend Kopiermodule beschlagnahmen lassen. In Deutschland haben wir gegen deren Vertreiber eine ganze Reihe Gerichtsbeschlüsse zu unseren Gunsten erwirkt. Dazu kommen weitere, noch laufende Ermittlungen. Die Gerichtsurteile bestätigen, dass der Handel mit diesen Modulen hierzulande verboten ist. Nintendo hat deren Anbieter abgemahnt und strafbewehrte Unterlassungserklärungen von ihnen verlangt. Gegen alle Händler, die diese Erklärung nicht abgeben möchten, haben wir einstweilige Verfügungen erwirkt.







Der Raubkopierer wählt im Homebrew-Channel (links) einen sogenannten "USB Loader". Mit diesem Piraten-Browser (oben) lassen sich die Inhalte der angeschlossenen USB-Festplatte durchstöbern und Raubkopien starten (rechts).



Auch Nintendo sperrt modifizierte Wii-Konsolen beim Online-Betrieb, Raubkopierer fliegen mit dem Fehlercode "20102" aus dem Netz.

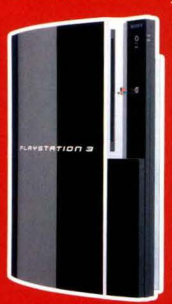
Mobile Freibeuter

Während auf den Konsolen die Nutzung von Raubkopien nur mit Offline-Einschränkung möglich ist, fühlen sich Handheld-Piraten wie im Schlaraffenland: Sie müssen weder der Online-Sperre noch andere Repressalien fürchten. PSP-Kopierer nutzen eine modifizierte Firmware, um Raubkopien direkt vom Memory Stick zu starten. Da sich UMD-Images für die PSP komprimieren lassen, finden einige Titel auf einer Speicherkarte Platz. Ähnlich verhält es sich mit dem Jailbreak für iPhone: Mit der PC-Software "Blackrain" kann man die Firmware des Apple-Geräts manipulieren, um es auch



Eine Kopie muss nicht schäbig sein: Covermotive und DVD-Layout stehen dem Raubkopierer auf einschlägigen Internetseiten zum Download bereit.

Linux ade: Sonys Antwort auf den Hack!



Anfang 2010 ging die Nachricht wie ein Lauffeuer durch die Piratengemeinde: iPhone-Hacker Geohot alias George Hotz hat nun auch eine Sicherheitslücke in der PS3 aufgespürt! Obwohl sich der 20-Jährige ausdrücklich von Raubkopien distanziert, juckte es den Backup-Fans bereits in den Fingern. Sonys Antwort ist ein harter Schlag für alle Fans von Linux: Aus Sicherheitsgründen wird mit der Firmware-Version 3.21 (erschienen am 1. April) die Funktion "Anderes System installieren" aus dem PS3-Menü entfernt. Wer Linux installiert hat, sollte vor dem Update alle relevanten Daten auf ein Speichermedium sichern – nach dem Update sind die Daten nicht mehr zugänglich. Natürlich können Linux-Fans und Raubkopierer zukünftig auf Firmware-Updates verzichten, dürfen dann aber weder dem PlayStation Network beitreten noch Spiele für zukünftige Firmware-Versionen daddeln. Für die Version 3.15 gibt es jedoch bereits einen Onlinehack, mit dem man sich auch ohne Update ins PlayStation Network einklinken kann. Dazu wird die Online-Kommunikation über einen eigens eingerichteten DNS-Server umgeleitet. Obwohl Geohot lediglich die Linux-Funktion erhalten will und bereits ein Video einer 3.21-PS3 mit Linux veröffentlicht hat, rechnen Raubkopierer fest mit Backup-Werkzeug Dritter: Viele versuchen offentsichtlich, sich noch schnell eine klassische PS3 zu sichern. Etwa auf Amazon ist der Preis für die 60GB-Version allein in der ersten Hälfte des Aprils um knapp 100 Euro gestiegen! Dagegen scheint die Slim-Variante allen digitalen Angriffen standzuhalten: Man darf gespannt sein, wie sich die Situation in den nächsten Monaten entwickelt.



Er will sich für die Linux-Fans einsetzen: George Hotz kündigt eine Custom-Firmware an.

Zusätzlich haben wir Detektive engagiert. Sie kontrollieren als Testkäufer regelmäßig Flohmärkte und sie überprüfen Händler, die unsere Konsolen modifizieren. Natürlich machen wir auch bei jeder Gelegenheit deutlich, dass solche modifizierten Nintendo-Produkte den gesetzlichen Gewährleistungsschutz verlieren. Besonders erfreulich ist, dass wir mit Online-Plattformen wie Amazon und eBay grundsätzliches Einvernehmen darüber herstellen konnten, dass diese Kopiermodule in Deutschland nicht mehr angeboten werden dürfen. Auch weitere Internet-Portale haben sehr entgegenkommend auf unsere Anfragen reagiert. Yahoo beispielsweise hat zugesagt, Links zu Anbietern illegaler Kopiermodule jeweils innerhalb von 72 Stunden zu löschen.

Wii- und DS(i)-Raubkopien beziehen die Spieler hauptsächlich im Internet: Ermitteln Sie auch in dieser Richtung oder überlassen Sie die Nachforschungen anderen Organisationen, z.B. der GVU?

Nintendo hat ein eigenes, international agierendes Anti-Piracy-Team gegründet, das sich ganz dem Kampf gegen die Produktpiraterie widmet und selbstverständlich auch im Internet ermittelt. Wir arbeiten in dieser Angelegenheit aber auch sehr eng und sehr gut mit Handelsorganisationen und Interessenverbänden auf der ganzen Welt zusammen.

Auf dem PC (z.B. aktuell Ubisoft-Spiele) geht der Trend zur Online-Kontrolle von Originalen: Wird sich dieser Trend auf Konsolen übertragen?

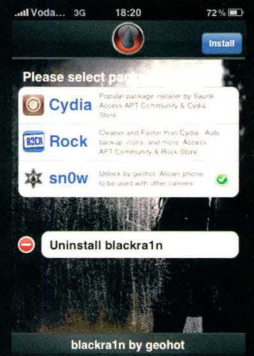
Dazu müsste Nintendo ein ganz neues Geschäftsmodell entwickeln und dazu sehen wir keinen Anlass. Wir sind zuversichtlich, dass wir unser bestehendes Geschäftsmodell mit innovativen Sicherheitsvorkehrungen und Kontrollmechanismen auch weiter gegen Produktpiraten schützen können. Sie haben aber sicher Verständnis dafür, dass wir nicht öffentlich bekannt geben, welche Schutzmechanismen das sind.



Man klickt die PSP-Kopien einfach im Hauptmenü: Mittels Custom-Firmware lädt das Handheld Raubkopien vom Memstick.



Ein Kopiermodul für Nintendo DS: Dem Zubehör liegt ein USB-Adapter für Micro-SD-Karten bei, mit dem man das Wechselmedium am PC bespielt.



Die PC-Software Blackrain installiert den Jailbreak-Hack auf dem iPhone.

abseits des App Stores mit Software zu bespielen – damit ist der Weg frei für Raubkopien. 3GS-Modelle neuester Bauart verweigern bei installiertem Jailbreak zwar den Neustart des Handys, mittels "Blackrain" lässt sich dieses Problem jedoch ebenfalls umgehen.

Auf dem DS kommen dagegen spezielle Kopiermodule zum Einsatz: Alle Varianten (z.B. "PassMe", "M3 DS Simply" und "R4 Revolution") werden mit Micro-SD-Karten gefüttert, auf denen Raubkopien und Spielstände verwaltet werden – ältere Modelle besitzen eine eingebaute Benutzeroberfläche, modernere Versionen laden diese beim Start von der Speicherkarte und sind somit Update-fähig. Technisch konnte Nintendo das schädliche Zubehör bislang nicht ausheben, wohl aber den Verkauf der Hardware unterbinden.

Nostalgie-Kopierer

Lange vor Modchips und Custom-Firmwares brachte die Raubkopierszene ein Werkzeug hervor, das noch heute unter exzentrischen Videospielhistorikern als begehrtes Sammelobjekt gehandelt wird: 'Kopierstationen' wurden von experimentierfreudigen Chinesen im Laufe der Videospielgeschichte für die meisten Modulkonsolen entwickelt. Grundsätzlich fungieren alle Modelle wie ein bespielbares Modul, je nach Variante füttert man den Speicher des Geräts mit Kopien von Disketten, CDs oder per Adapter von der Festplatte. Die Idee zum bespielbaren Modul kommt aus Wiesbaden von der Firma Unicom Consumer Electronics: Deren "Unimex Duplikator SP 280" (1984 für Atari-2600-Module) gilt als erste in Serie hergestellte Kopierstation der Videospielgeschichte. Dem eigenständigen Gerät liegt ein VCS-Leermodul bei, das sich mit Daten von Originalmodulen bespielen lässt. Die deutsche Verpackung wirbt unverhohlen mit der Aufforderung: "Machen Sie perfekte Kopien von Ihren Videospiel-Cassetten mit Hilfe des Duplikators"! Lediglich ein Aufkleber auf der Unterseite des Geräts weist auf die rechtlichen Gefahren hin: "Erlaubt ist nur die Anfertigung von Kopien von Originalcassetten zum privaten Gebrauch. (...) Es dürfen keine Kopien zum Zwecke des Verschenkens, des Verkaufs, der öffentlichen Benutzung oder gewerblichen Vermietung hergestellt werden." Aufgrund der teuren



Ready to Copy: Der "Unimex Duplikator SP 280" wird mit VCS-Originalmodul und bespielbarem Unimex-Leermodul gefüttert – per Hebeldruck startet man den Kopiervorgang.

Die Flohmarktfalle



Raubkopien finden sich nicht nur im Internet, sondern auch auf Märkten im In- und Ausland: Nur weil z.B. ein DS-Modul auf den ersten Blick wie ein Original aussieht, muss es noch lange keines sein! Die Unterschiede sind äußerlich kaum zu erkennen, nur beim Innenleben solcher Produktfälschungen lassen sich deutliche Differenzen ausmachen – billige Bauweise und Komponenten lassen auf eine kurze Lebensdauer schließen.

Das ist kein Originalmodul für DS, sondern eine Raubkopie: Der Unterschied lässt sich äußerlich nur anhand winziger Details wie dem modifizierten Nintendo-Gütesiegel ausmachen.

Was hat der Otto-Normal-Kopierer tatsächlich zu befürchten?



M! spricht mit Patrik Beausencourt, Anwalt für Recht der neuen Medien.

Patrik Beausencourt erreicht Ihr über www.woelke-partner.de

M! Games: Wie wird nach Raubkopierern gefahndet?

Patrik Beausencourt: Man unterscheidet zwischen zivilrechtlichem und strafrechtlichem Verfahren: Beim strafrechtlichen Verfahren ergreift der Staat Maßnahmen aufgrund einer Anzeige. Die Software-Hersteller unterhalten Suchtrupps, die z.B. im Internet nach IP-Adressen von Raubkopierern fahnden. Dann stellen sie Strafanzeige bei der Staatsanwaltschaft, die über den Internetprovider den Täter ermittelt. Dieser erhält dann ein Schreiben. Bei geringer Schuld stellt die Staatsanwaltschaft das Verfahren wieder ein, die Software-Hersteller gehen dann zivilrechtlich gegen den Raubkopierer vor: Sie mahnen ab, fordern eine Unterlassungserklärung und Schadensersatz.

Wann kommt es zu einer Hausdurchsuchung?

Zur Hausdurchsuchung kommt es in der Regel nur, wenn die Urheberrechtsverletzung im großen Stil bzw. gewerblich betrieben wird. Es sollten mehrere hundert oder sogar tausend Fälle der Urheberrechtsverletzung nachgewiesen sein, um eine Hausdurchsuchung zu rechtfertigen. Allerdings unterstehen die Staatsanwaltschaften den Länderregierungen, deshalb kann die Handhabe von Bundesland zu Bundesland unterschiedlich streng sein. Wer im kleinen Stil Urheberrechtsverletzungen begeht, hat üblicherweise keine Hausdurchsuchung zu erwarten.

Die Ärzte: Nintendos ärgste Feinde!



Der berühmteste Kopierstation-Hersteller der Geschichte ist die chinesische Firma Bung Enterprises: Sie wurde Ende der 1980er-Jahre gegründet und produzierte über zehn Jahre Backup-Units für nahezu alle Modul-basierten Konsolen und Handhelds. Besonders betroffen waren die Geräte von Nintendo durch die "Multi Game Doctor"-Serie. Im März 2000 wurde Bung schließlich gerichtlich durch Nintendo zerschlagen. Auch die Bung-Nachfolger First Union Technology und Visoly sowie der verbrüderte Online-Shop Lik-Sang wurden in den folgenden zwei Jahren durch Nintendo, Sony und Microsoft gemeinsam stillgelegt – Letztere engagierten sich wegen des Vertriebs von Modchips.



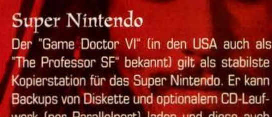
Bung-Zubehör präsentierte sich stets klapprig und klotzig: Lediglich der letzte "Multi Game Doctor"-Abkömmling "Flash Card" (links) für Game Boy Advance wirkte elegant und wurde samt schickem Alucase ausgeliefert.



Nintendo Entertainment System

In den frühen Tagen des NES war keine Kopierstation erhältlich: Erst 1989 liefert Bung den "Multi Game Doctor 8M" (Bild). Dieses abenteuerliche Konstrukt lässt sich mittels diverser, teils optionaler Moduladapter in die Modulschächte von NES, Super Nintendo und Mega Drive stecken. Ein Diskettenlaufwerk zum Laden und Speichern von Kopien ist eingebaut, außerdem kann man ein CD-Laufwerk (per IDE-Kabel) anschließen. Der Nachfolger "Multi Game Doctor 2" ist ab 1991 auch mit PC-Engine, Super Grafx, Neo Geo, Game Boy und Game Gear kompatibel.





Super Nintendo

Der "Game Doctor VI" (in den USA auch als "The Professor SF" bekannt) gilt als stabilste Kopierstation für das Super Nintendo. Er kann Backups von Diskette und optionalem CD-Laufwerk (per Parallelport) laden und diese auch nach dem Ausschalten im Speicher behalten. Zum eigenen Schaden verwendet er ein spezielles Dateiformat, das nicht mit den Files anderer SNES-Kopierstationen wie der berühmten "Super Wild Card" kompatibel ist – statt mit verzwickten PC-Tools zu hantieren, greift die Mehrheit der Raubkopierer zu den Produkten der Backup-Konkurrenz.

Nintendo 64

Der "Doctor V64" ist eine besonders gewagte Bung-Konstruktion, die von unten in den Erweiterungsschacht des Nintendo 64 gesteckt wird: In den Modulschacht der Konsole wandert dagegen ein Adapter samt Originalmodul zum Überbrücken des Sicherheitschips und Speichern von SRAM-Spielständen. Der Doctor besitzt einen eigenen Prozessor (die NES-CPU 6502 von MOS Technology) sowie einen TV-Ausgang und wurde vor dem Anschalten der Konsole mit einer Raubkopie von CD 'scharf gemacht'. Sobald man das N64 einschaltet, wechselt die eingebaute Flipflop-Schaltung zum durchgeschliffenen N64-Bildsignal – ganz schön verzwickt und fehleranfällig!

Game Boy (Advance)

Auf Nintendos Handheld unterstützt Bung die Raubkopierer mit der bespielbaren "Doctor GB Card" und dem PC-Adapter "GB X-Changer": Letzterer wird an den Parallelport des PCs gestöpselt und kann mit Win-Tools gleich eine ganze Palette an Raubkopien auf eine "Doctor GB Card" (bis zu 64 Megabit) aufspielen – Bung liefert dazu ein Menü-ROM, in das man beliebige Raubkopien integriert. Das optisch ähnliche Advance-Gespann "Flash Card" und "Flash Linker" wurde vom Bung-Nachfolger Visoly vertrieben.

Leermodule taugte das Unimex auch nicht für breit angelegte Urheberrechtsverletzungen. Bis heute greifen jedoch alle Kopierstationen das Konzept vom bespielbaren Modul auf: Die neueste Generation, sogenannte Kopiermodule, sind dem Unimex Duplikator technisch am nächsten. Auch klassische Modulkonsolen wie PC-Engine und NES werden noch heute mit bespielbaren Modulen bedacht. Über fernöstliche Internetshops lassen sich die betagten Kopierstationen und modernen Kopiermodule für umgerechnet 50 bis 200 Euro beziehen. *oe*



Die berüchtigste Kopierstation der 16-Bit-Ära war die "Super Wild Card" (oben) für SNES: Die Luxusversion "DX2" protzt mit Schummelsoftware und HDD-Schnittstelle.

Noch erhältlich: oben der "Doctor V64 Junior 512M" (zirka 200 Euro) für N64 und rechts das NES-Kopiermodul "Powerpak Lite" (inkl. "CopyNES"-System 80 Euro).

Macht es rechtlich einen Unterschied, ob der Raubkopierer über P2P-Tauschbörsen oder Filehoster wie Rapidshare an die heiße Ware gelangt?

Das macht es auf jeden Fall: Der Staat will in erster Linie die illegale Verbreitung der Raubkopien eindämmen und als Mitglied einer P2P-Tauschbörse fungiert man sowohl als Empfänger als auch Anbieter. Je mehr man aktiv zur Verbreitung beiträgt, desto schneller werden die Strafbehörden Handlungsbedarf sehen.

Und wie steht es mit der sogenannten "privaten Kopie"?

Diese gibt es tatsächlich und sie wurde in erster Linie für den Fall vorgesehen, dass sich z.B. ein Student in der Bibliothek Lehrmaterial aus Büchern kopiert. Eine private Kopie ist aber nur dann erlaubt, wenn das Original nicht durch technische Maßnahmen geschützt ist – das ist heute bei fast allen digitalen Produkten der Fall. Auf der Verpackung wird auch auf diesen Umstand hingewiesen.

Wie liegt der Fall bei ROMs von Retrospielen, die heute im Handel gar nicht mehr erhältlich sind?

Grundsätzlich sind auch diese durch das Urheberrecht geschützt. Im Einzelfall kann der Spieler aber nachprüfen, ob die Herstellerfirma noch existiert. Falls die Firma aufgelöst und die Lizenz nicht weiterverkauft wurde, gilt der Titel als lizenzfrei. Es gibt aber inzwischen viele Anbieter von Oldiesammlungen, die solche Lizenzen für wenig Geld aufkaufen. Die Nachforschungen können sich deshalb recht aufwändig gestalten. In der Praxis ist eine Verfolgung solcher Urheberrechtsverletzungen natürlich denkbar unwahrscheinlich, weil die heutigen Rechteinhaber von Oldiespielen weder Fahnder noch Anwälte beschäftigen, um diese steinalten Produkte zu schützen – aufgrund ihres geringen Marktwerts. Manche Klassiker werden auch von den Herstellern selbst freigegeben, diese darf man natürlich ganz legal downloaden.

VIRTUAL BOY

Erschienen:	**1995**
Startpreis:	**ca. 200 US-Dollar**
Hersteller:	**Nintendo**
Verkaufte Geräte:	**ca. 1 Million**
Spiele:	**22**

Technik: Angespornt durch den Game-Boy-Erfolg präsentiert Nintendo ein zweites Spielsystem mit eigenem Bildschirm – diesmal steht nicht die Portabilität im Mittelpunkt, sondern das räumliche Sehen. Dieser 3D-Effekt ist Stand 1995 nicht mit herkömmlichen Fernsehern, sondern nur mit einer speziellen Zwei-Bildschirm-Technik zu erzielen. Insofern erfindet Nintendo den Virtual Boy – eine Art Virtual-Reality-Brille mit Ständer, die nicht aufgesetzt wird (zu schwer), sondern in die man hineinschauen muss, ähnlich einem Fernglas. Game-Boy-Erfinder und Virtual-Boy-Mastermind Gunpei Yokoi setzt auf LED-Technik, die stereoskopische Grafik (immerhin 384 x 224 Pixel) leider nur in zwei Farben (rot auf schwarz) darstellen kann. Doch der 3D-Effekt ist nicht so glanzvoll wie erhofft, die Mischung aus Vektorgrafik und Sprites erschließt keine neuen Spielwelten. Ob der potente 32-Bit-RISC-Prozessor bei Spielen der zweiten Generation mehr Fahrt aufgenommen hätte, bleibt ungewiss, denn es gab keine...

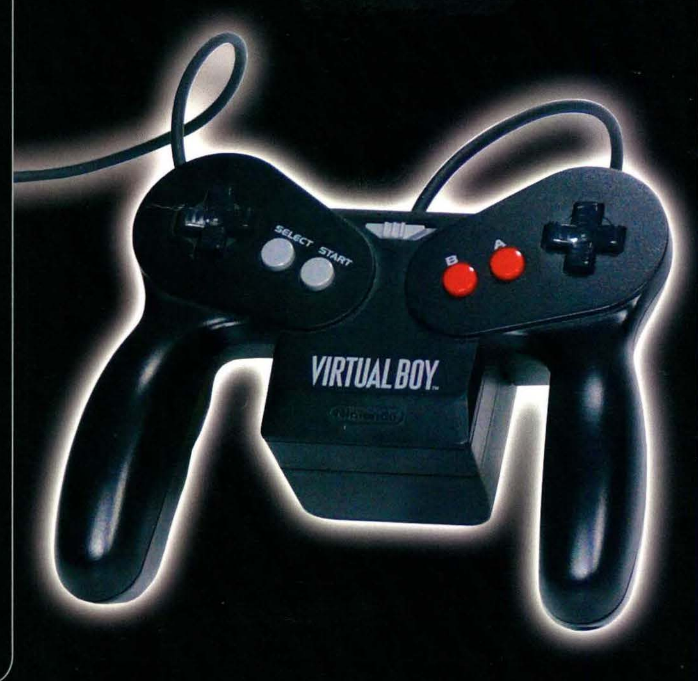
Marktbedeutung: Anfangs mit viel gutem Willen beworben und preislich knapp unter der Schmerzgrenze von 200 US-Dollar angesiedelt, wirft Nintendo bereits nach wenigen Monaten das Handtuch. Zu problematisch die gesundheitlichen Auswirkungen des Spielens (Kopfschmerzen, Rückenbeschwerden), zu schleppend der Verkauf, zu gering die Unterstützung der Spieleanbieter – die Zeit ist noch nicht reif für 3D-Gaming. Kein Nintendo-System floppt grandioser, kein Hersteller zieht so schnell und so konsequent die Notbremse. Kaum ein Jahr nach der Markteinführung wandern die letzten Grundgeräte für weniger als 30 US-Dollar (ein Nachlass von etwa 85 Prozent gegenüber dem Einführungspreis) über die Ladentheken. In Europa kommt der Virtual Boy erst gar nicht in den Handel.

Spiele: Zum Start erscheinen wenige Titel, danach praktisch keine mehr – insofern erschöpft sich das Software-Angebot für den Virtual Boy bei weltweit 22 verschiedenen Spielen. Das bedeutet Minusrekord für neuzeitliche Konsolen bzw. Handhelds. In Sachen Qualität hat Nintendo wie üblich die Nase vorn: "Mario's Tennis" (lag in den USA allen Grundgeräten bei) hat einige gute Momente, Marios und Warios Auftritte bilden die Spielspaß-Speerspitze – damit sind jedoch bestenfalls 80er-Wertungen denn 90er-Lustobjekte gemeint. Einige japanische Exklusivtitel sind sprachlich bedingt nicht spielbar, andere will man nicht unbedingt ausprobieren. Bleiben noch die "Tetris"-Variante, ein Flipper, zwei Shooter und eine Handvoll weitere Sportspiele – mal mit mehr, mal mit weniger ausgeprägtem, aber nie besonders eindrucksvollem 3D-Effekt. Umfang und Qualität der meisten Titel entsprechen Game-Boy-Niveau – nicht mehr und nicht weniger.

Sammelsurium: Angesichts von nur 22 Spielen könnte man denken, dass der Virtual Boy ein befriedigendes Sammelgebiet wäre – doch weit gefehlt, klassische Schnäppchenjäger werden hier kaum Glücksmomente erfahren. Knapp die Hälfte der Spiele ist heute noch neu und versiegelt zu günstigen Kursen um 15 Euro zu ergattern. Ein weiteres Viertel, einige japanische Exklusiv-Titel sowie die US-Veröffentlichungen "Jack Bros.", "Wario Land", "Mario Clash" und "Waterworld" liegen bei rund 50 Euro. Wer seine Sammlung dann komplettieren will, muss z.B. für "Space Invaders" oder "Virtual Lab" mehrere Hundert Euro hinblättern. Insofern heißt es 'zahlen' oder 'Mut zur Lücke' – ein eBay-Schnäppchen ist so gut wie ausgeschlossen und auf Flohmärkten sind keine Virtual Boys anzutreffen. Apropos Grundgerät: Hier hat sich der Preis zwischen 100 und 200 Euro eingependelt – je nach Zustand und Version. Ländersperren gibt es zum Glück keine.



Ganz schön bunt: Im Gegensatz zur rot-schwarzen Optik der Spiele präsentiert sich die US-Packung farbenfroh. Interessant auch, dass die Information zu den (nicht enthaltenen) Batterien wichtiger ist als alle technischen Features wie 32-Bit-Prozessor zusammen.




Nintendo
VUE-012

Spiele in den USA!

3D Tetris (Nintendo)

Galactic Pinball (Nintendo)

Vertical Force (Nintendo)

Nester's Funky Bowling (Nintendo)

Golf (Nintendo)

Jack Bros. (Atlus)

Red Alarm (Nintendo)

Virtual League Baseball (Kemco)

Spiele in Japan!

Alle exklusiven Japan-Spiele für den Virtual Boy.

Space Invaders Virtual Collection (Taito)

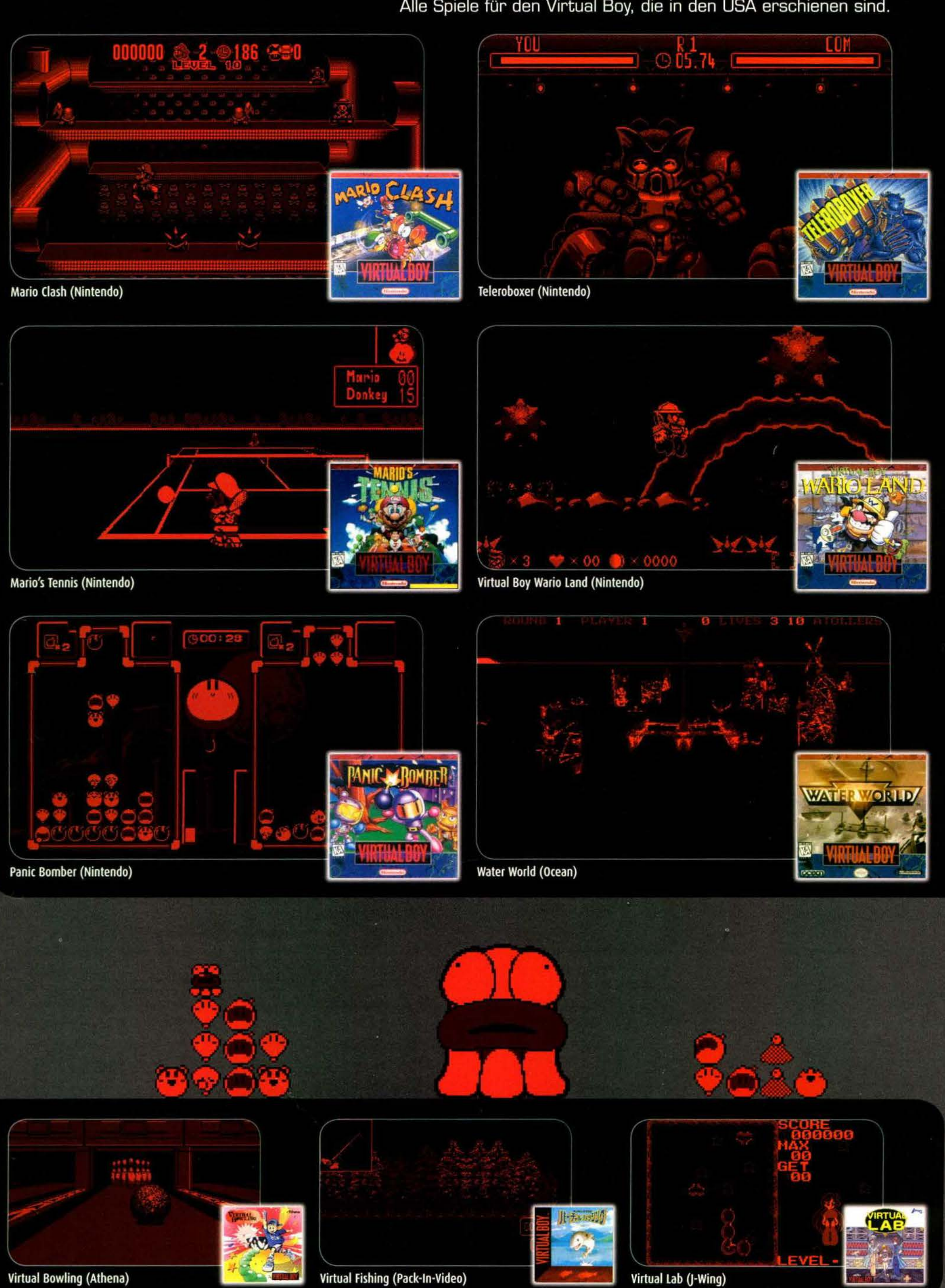
Insmouse no Yakata (I'Max)

SD Gundam Dimension War (Bandai)

Space Squash (Coconuts Japan)

V-Tetris (Bullet-Proof Software)

Alle Spiele für den Virtual Boy, die in den USA erschienen sind.



Mario Clash (Nintendo)

Teleroboxer (Nintendo)

Mario's Tennis (Nintendo)

Virtual Boy Wario Land (Nintendo)

Panic Bomber (Nintendo)

Water World (Ocean)

Virtual Bowling (Athena)

Virtual Fishing (Pack-In-Video)

Virtual Lab (J-Wing)

NACHRICHTEN

Big N enthüllt den 3DS, M! erklärt die Technik

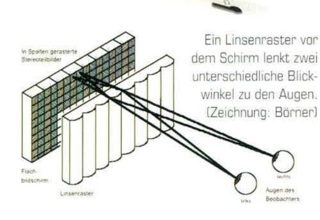


JAPAN • Nintendo kündigt mit dem 3DS (so der Arbeitsname der Hardware) einen neuen DS an, der 3D-Spiele ohne weitere Peripherie darstellen kann. Der 3DS soll im aktuellen Geschäftsjahr (April 2010 bis März 2011) erscheinen.

Das Besondere des 3D-Handhelds ist, dass es keine 3D-Brille benötigt, während bestehende oder angekündigte Systeme in Kino und TV auf Zusatzbrillen setzen. Serienreif ist 3D ohne Brille bisher nur, wenn es um Bilder für eine Person geht. Kurz nach der Nintendo-Ankündigung zeigte Sharp das Display, das dort wahrscheinlich eingebaut wird. Es handelt sich dabei um ein LCD mit Parallaxengitter, wie es schon vor einigen Jahren mal gebaut wurde. Hier schatten feine Streifen einen Teil der Pixel ab, so dass die beiden Augen des Betrachters unterschiedliche Perspektiven sehen. Das funktioniert natürlich nur, wenn die geometrischen Verhältnisse stimmen, der Zuschauer also einen bestimmten Abstand hat und im richtigen Winkel daraufblickt. Bei einem Gerät, das man in der Hand hält, kein Problem! Wer dem Benutzer jedoch über die Schulter schaut, wird vom 3D-Effekt nichts erkennen.

Weil Sharp das Gitter vor dem LCD selbst in Flüssigkristalltechnik realisiert, lässt es sich abschalten, so dass bei 2D-Betrieb die volle Helligkeit zu sehen ist; die Streifen können sogar ihre Ausrichtung ändern und der Schirm damit hochkant oder quer benutzt werden. Gegenüber früher gefertigten Displays mit Parallaxengitter soll die Helligkeit erheblich verbessert worden sein, ebenso Auflösung und Kanaltrennung; sogar einen Prototyp mit 25 cm Diagonale gab es bereits zu bewundern.

Das grundlegende Problem aber bleibt: Wer den Kopf mehr als drei Zentimeter zur Seite bewegt, kommt bereits in den Bereich, in dem die Perspektive für das andere Auge beginnt. Lösen lässt sich dieses Problem mit Eye Tracking, also der Kontrolle der Augen des Betrachters. Das Heinrich-Hertz-Institut in Berlin hat das in LCD-Monitoren verwirklicht. Hier wird das Parallaxengitter entsprechend dem Blickwinkel verschoben. Das funktioniert prima – aber wiederum nur für eine Person. *ms/lö*



Ein Linsenraster vor dem Schirm lenkt zwei unterschiedliche Blickwinkel zu den Augen. (Zeichnung: Börner)

Trials HD: German Open

NÜRNBERG • Motorradfahren ist ein Männersport, heißt es. Betrachtet man das Teilnehmerfeld des "Trials HD"-Turniers, könnte das stimmen. Unter den 29 Teilnehmern bei den offiziellen German Open war keine Frau. Nach 18 Strecken und sechs Durchgängen blieben noch zwei Kontrahenten übrig – der dritte Finalist musste nach dem Halbfinale wegen Schmerzen an der Hand aufgeben. Als Jonas Meyer (15) und Robin Scheulen (17) zum Wettkampf 'Mitternachtsparty' antraten, kehrte Ruhe ein – jeder, der die sechs Strecken kennt, weiß, wie schwierig es ist, überhaupt ins Ziel zu kommen. Es war unglaublich, welche Reserven die beiden mobilisierten. Scheulen schaffte die Glanzleistung mit unglaublichen null Fehlern – das gelang außer dem Schüler aus Düren selbst unter entspannten Wohnzimmer-Konditionen bisher nur fünf weiteren Spielern weltweit! "Damit hab' ich überhaupt nicht gerechnet", kommentiert Scheulen seine Leistung. Für die besten Fahrer spendierte Entwickler Red Lynx Pokale und diverse Werbegeschenke. Die Finnen waren zu dritt inklusive "Trials HD"-Projektleiter Jorma Sainio aus Helsinki angereist, um der Meisterschaft beizuwohnen – ein Besuch, der sich gelohnt hat. *jo*



Gewinner Robin (Gamertag: cooldiman1) und sein neuer Rekord.

Zitat des Monats



"In naher Zukunft wird es Spiele geben, die von keiner Plattform mehr abhängig sind. Gamern wird es möglich sein, das Spielerlebnis mit sich zu nehmen."

Hideo Kojima, "Metal Gear Solid"-Mastermind und Chef von Kojima Productions



Wahnsinn: Atari-Spiel für 31.600 US-Dollar verkauft

USA • Am 10. April endete die eBay-Versteigerung des Atari-2600-Moduls "Air Raid". Am 4. April betrug das höchste Gebot schon 8.400 US-Dollar, zwei Tage danach lag der höchste Bieter bereits bei 12.600 US-Dollar. Als der digitale Hammer die Auktion schließlich beendete, prangte die sagenhafte Summe von 31.600 US-Dollar (knapp 23.500 Euro) über der ebay.com-Auktion. Ganz umsonst verriet der Verkäufer einige nette Details: Er erzählte, wie er das Spiel anno 1982 beim Einkaufsbummel mit der Mama erstand und das Modul fast ohne Verpackung in die Versteigerung gegangen wäre – die hatte er erst nachträglich in einer weiteren Kiste in der Garage entdeckt. Auf den Seltenheitswert des antiken Moduls war der Mann aufmerksam geworden, weil er eine TV-Sendung über besonders rare und wertvolle Retro-Spiele verfolgt hatte. *ms*

NEWS-TICKER »

+++ Codemasters in der Klemme: Im April trat der britische Publisher und Entwickler den Vertrieb seiner Spiele auf dem europäischen Festland an Koch Media ab; zudem hat das indische Unternehmen Reliance Big Entertainment 50 Prozent der Anteile von Codemasters aufgekauft. +++ Knallhartes Rollenspiel: Das PS3-RPG "Demon's Souls" erscheint am 25. Juni über Namco in Europa. Sammler freuen sich auf die limitierte

Dschungelcamp auf die Ohren

DEUTSCHLAND • Hörspiele erfreuen sich großer Beliebtheit – eigentlich komisch, dass es da so lange dauerte, bis die ersten Spielehelden das akustische Medium eroberten. Mit "Bloodrayne", "Alone in the Dark" und "Far Cry" will die Firma Hearoic eingefleischten Zockern zeigen, dass Hörspiele mehr sind als Jugenderinnerungen an "Die drei ???". Ab Mai sollen die drei Audiotitel zum Preis von 10 bis 15 Euro im Handel stehen.

Wer beim Anblick der CD-Cover an die entsprechenden Boll-Filme denkt, dem attestieren wir ein gutes visuelles Gedächtnis, können ihn aber beruhigen – abseits der Lizenzen ist Meister Uwe nicht involviert; auch Til Schweiger ist nicht mit an Bord. Am Produktionsaufwand wird dieses Vorhaben dennoch nicht scheitern: Fast jede Rolle ist mit prominenten Sprechern besetzt – die deutschen Stimmen von Dr. House oder Bruce Willis liefern saubere Arbeit ab; wir wären froh, solche Profis öfter in Videospiel-Synchros zu hören.

So gut aber die Sprecher agieren, so problematisch sind die Skripts: Beim Anhören kam es bei uns wieder zu spontanen Heiterkeitsausbrüchen ob der dümmlich-naiven Dialoge und haarsträubenden Plots. Interessante Ansätze bei "Bloodrayne" und "Alone in the Dark" werden durch unbeholfene Humorversuche torpediert. Das aufwändig produzierte "Far Cry" wirkt über weite Strecken wie eine Stream-of-Consciousness-Erzählung aus der Sicht eines Gewalttätigen; aufgesetzt wirkende Fäkalsprache und – nach Aussage des Produzenten – bewusst plumpe Einzeiler inklusive.

Ein wenig schade ist das schon: Zwar wurde enormer Aufwand in die Produktion, nicht aber in die Drehbücher gesteckt – mit besseren Autoren und gehaltvolleren Vorlagen hätte das Unterfangen Videospiel-Hörspiel sicher einen besseren Start hingelegt.

Weil wir uns trotz der Schwächen durchaus unterhalten fühlten, sollt Ihr diese Chance auch haben: Auf www.maniac.de wartet gratis eine fette, 60-minütige Hörprobe von "Far Cry". *ms*







Schöner lesen

MERING • Nicht nur die Spiele werden immer eindrucksvoller, auch die offiziellen Lösungsbücher haben sich in den letzten Jahren weiterentwickelt. Manchmal beschleicht einen gar das Gefühl, dass man zum Lesen der Nachschlagewerke länger braucht als zum Durchspielen des entsprechenden Games – bei teilweise knapp 500 Seiten Umfang kein so ferner Gedanke. Aber Spaß beiseite, was gerade die beiden Vorzeigeverlage für Lösungsbücher, Future Press und Piggyback, aus den jeweiligen Spielen herausholen, fordert Respekt ein.

Sogar der Trend zu Sammlerausgaben hat Einzug gehalten: So greifen überzeugte Videospielfans bei "Final Fantasy XIII" oder "Fallout 3" nicht zur Standard Edition, die bereits mit allen überlebenswichtigen Tipps aufwartet, sondern stellen sich mit der gebundenen Collector's Edition ein Manifest für die Ewigkeit ins Haus – teils auf besserem Papier gedruckt, teils mit 16 oder 32 Bonusseiten mit Entwickler-Interviews oder Artwork-Collagen. Den meisten Büchern gemein ist, dass sie liebevoll layoutet wurden – Tabellen, Karten, Texte und Artworks verschmelzen zu einem Gesamtkunstwerk, welches das jeweilige Spiel atmosphärisch begleitet. Einen Nachteil hat die hochwertige Ausstattung jedoch – kaum ein Buch ist noch für 15 Euro zu haben, für die XXL-Versionen sind teils gar 30 Euro fällig.

Bei der Recherche haben wir übrigens vor der Logik kapituliert, zu welchen Nintendo-Spielen Bücher in Deutschland erscheinen oder nicht. Beispiel "Super Mario": So gibt es zu "New Super Mario Bros." für den DS ein gutes Lösungsbuch von Future Press, der Guide zu "Super Mario Galaxy" stammt wiederum von Prima Publishing und ist vergleichsweise wirr, optisch wenig ansprechend und mit einer schwer lesbaren Schrift ausgestattet. Ein deutschspachiger Spieleberater zu "New Super Mario Bros. Wii" ist gar nicht im Angebot – hier hilft nur ein Blick in die englischsprachige Fassung. Diese stammt erneut von Prima und ist zum Glück wesentlich angenehmer als der Guide zu "Super Mario Galaxy".

Schön, dass es diese hochwertigen Lösungshilfen im Zeitalter von kostenlosen Internet-FAQs noch gibt – wir mögen sie! *mg*



Wichtige Lösungsbücher der letzten Monate

Spiel	Systeme	Verlag	Ausstattung	Zirka-Preis
Assassin's Creed II	PS3/360	Piggyback	228 Seiten	16 Euro
Bayonetta	PS3/360	Future Press	440 Seiten, Hardcover, Referenzkarte	30 Euro
Fallout 3	PS3/360	Future Press	Standard Edition: 464 Seiten Collector's Edition: 496 Seiten, Poster	20 Euro 30 Euro
Final Fantasy XIII	PS3/360	Piggyback	Standard Edition: 260 Seiten Collector's Edition: 276 Seiten, Hardcover	20 Euro 26 Euro
Killzone 2	PS3	Future Press	Standard Edition: 400 Seiten Collector's Edition: 400 Seiten, Referenzkarte	17 Euro 25 Euro
Operation Flashpoint	PS3/360	Future Press	308 Seiten	20 Euro
Resident Evil 5	PS3/360	Piggyback	Standard Edition: 212 Seiten Collector's Edition: 228 Seiten, Hardcover	16 Euro 26 Euro
Splinter Cell: Conviction	360	Future Press	264 Seiten, Referenzkarte	20 Euro

'Black Phantom Edition', die neben dem Spiel eine Soundtrack-CD, ein Artbook und ein Lösungsbuch enthält. +++ Ende im Gelände: Microsoft hat in der Nacht vom 15. auf den 16. April die Server für die alte Generation von Xbox-Spielen abgeschaltet. Seitdem können Xbox-Live-Kracher wie "Halo 2" oder "Project Gotham Racing 2" nicht mehr online im Mehrspieler-Modus gespielt werden. +++



Die M! Games-Webseite (www.maniac.de) breitet sich unter den eigenen Fingerspitzen zum Lesen und Kommentieren über den iPad-Riesenbildschirm aus.

Apples Medien-Tausendsassa – das iPad im Praxistest

USA / MERING • Der Weltraum, unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 2010. Dies sind die Abenteuer des Apple iPads, das mit seiner 4.000 App starken Besatzung unterwegs ist, um fremde Handbewegungen, neue Bedienkonzepte und Spiele-Kategorien zu erforschen. Viele Lichtjahre von der Erde entfernt dringt das iPad dabei in Kulturkreise vor, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat.

Zweifelsohne: Der Tablet-Computer aus Cupertino begründet eine jungfräuliche Produktkategorie – irgendwo zwischen klassischem Laptop und erwachsenem Smartphone. Wer einmal Hand anlegen durfte, hat Schwierigkeiten, seine Patschen freiwillig wieder vom hochauflösenden Multitouch-Bildschirm zu nehmen. Zu mühelos gleiten die Fingerspitzen über das 1024 x 768 Pixel-Spielfeld des bekannten iPhone-Betriebssystems.

Mattscheiben-Flimmern

Wie man sich die Zeit an diesem Lifestyle-Gerät vertreibt, ist individuell unterschiedlich. Spiele dominieren in den US-Anfangstagen das Software-Angebot. Die Untoten-Abwehr in PopCaps "Plants vs. Zombies HD" schüttelte sich nie zuvor intuitiver aus dem Handgelenk. Knallbunt und mit hochauflösenden Texturen krabbeln und schwimmen die wiederbeseelten Leichen in Richtung der zu verteidigenden Behausung. Mit einem Fingerzeig platzieren sich Pflanzen-Gefechtstürme. Die ergonomische Glasscheibe mit stabilem Aluminiumrücken liegt auch bei rasanten "Real Racing HD"-Asphaltverfolgungen ausgewogen in den Händen. Der 9,7-Zoll- (bzw. 25 cm)-Bildschirm balanciert im 'Lenkradgriff' die Boliden accelerometergesteuert mit einem Eigengewicht von 700 Gramm über die Rundkurse. Durch die nahe Körperhaltung scheint der verbrannte Rennreifen-Gummi direkt in die Nase zu steigen. Mit weitaus weniger Adrenalin im Blut wird in "Labyrinth 2 HD" eine kleine Silberkugel durch verzweigte Schachtelsysteme bugsiert. Aufbaustrategen genießen bei "Civilization Revolution for iPad" genügend Bildschirmplatz, um Sid Meiers aufpoliertem Meisterwerk einen erneuten Besuch abzustatten. "Mirror's Edge for iPad" wird der viel gescholtenen interaktiven Animationsunterhaltung durch atemraubende House-Running-Passagen gerecht. 'Point & Touch' heißt es beim altehrwürdigen Sam & Max-Abenteuer "Episode 1: The Penal Zone", welches Telltale Games dem iPad-Debüt pixelgetreu spendiert.

Durch die im wahrsten Sinne des Wortes hautnahe Handhabung ist man viel näher am Spielgeschehen, als dies eine Tastatur, eine Maus oder ein Joystick zu leisten vermögen – der sehr persönliche Fingereinsatz erfolgt nur wenige Zentimeter entfernt vom eigenen Augapfel.

Die 185.000 auf zweifache Auflösung hochfrisierten, bereits verfügbaren iPhone-Anwendungen fördern dieses Spielerlebnis nicht. Naturgemäß laufen alle App-Store-Programme auch über das spiegelnde Widescreen-Display. Die grobkörnige Darstellung durch den Zweifach-Zoom lässt sich jedoch bestenfalls bei Umsetzungen von 8-Bit-Klassikern ertragen. Dem Apple-Werbespruch gilt kein Vertrauen: Als vernünftig benutzbare Anwendungen lässt sich derzeit 'nur' eine vierstellige Anzahl von Programmen betiteln. Diese speziell auf das iPad zugeschnittenen Apps legen nicht nur optisch eine Schippe drauf, sondern pendeln sich auch preislich mit 5 bis 15 Euro weitaus gewichtiger ein als die Micropayment-Beträge des iPhones.

Gedanklich verabschieden darf man sich von der Sorge um die Akkulaufzeit. Die Lithium-Polymer-Batterie belegt nicht umsonst 80 Prozent des Gehäuse-Innenlebens. Zehn Stunden Laufzeit unter der in-

Die M!-Anwendungstipps

Social Networking



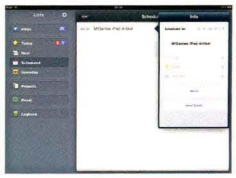
Kurze Kommentare oder Statusmitteilungen lassen sich ideal in sozialen Netzwerken wie Facebook oder Twitter absetzen – mit einem "iPad 3G" und Prepaid-Simkarte auch unterwegs.
M!-Tipps: Twitterrific, IM+, AIM for iPad, Wordpress, Buzzie

Lesen



Die Allround-Lesemaschine für PDFs, Comics, RSS-Feeds, eBooks oder Zeitungen bringt einen bunten Strauß von individuellen Apps mit, strengt wegen der Hintergrundbeleuchtung aber die Augen an.
M!-Tipps: ComicZeal4, NetNewsWire, Instapaper, The Guardian Eyewitness

Dies & Das



Produktiv sortieren sich während des Tages permanent Arbeits- und Kalendereinträge. HD-Filme, das YouTube-Sortiment oder die eigenen Foto-Diashows dienen am Abend zur Entspannung.
M!-Tipps: Things, Evernote, Air Video, LogMeIn, GarageSale, TiltShiftGen



iPad vs. Nook (hinten): Der eReader von Barnes & Nobles ist schonender für die Augen und entspiegelt, liefert allerdings nur schwarz-weiße Bilder.

Alle Programme und Menüs lassen sich horizontal und vertikal darstellen – ein Hardwareschalter an der Gehäuseseite verhindert die Bildschirmdrehung.

tensiven LED-Sonnenbank zwingen das Gerät nicht in die Knie - egal ob das Interesse Spielen, Filmen, Musik oder dem Internet-Einsatz gilt. Der 1GHz Apple A4-Prozessor peitscht HD-Videostreifen bis 720p über die Hochglanzanzeige, egal ob aus dem iTunes Store oder von der digitalisierten DVD. Hollywood warf selten ein schärferes Bild auf eine mobile Mattscheibe - gleichgültig ob in der voll besetzten U-Bahn oder unbeobachtet unter der heimischen Bettdecke. Die Musikwiedergabe ist durch den nicht portablen Geräte-Charakter nur dann für unterwegs geeignet, wenn man seinen Sound aus der 1,3 Zentimeter dünnen Flunder über die Bluetooth-Schnittstelle vom Rucksack auf die Kopfhörer beamt.

Besuchszeiten

Die iPad-Amphibien füttert man mit Entertainment-Material weiterhin ausschließlich im eingezäunten iTunes-Zoo. Je nach Gattung lassen sich 16, 32 oder 64 GB Futter zwischen die Rippen des Flashspeichers quetschen. Die Achillesferse bleibt das iTunes-Ungetüm, das jetzt auch noch Text- und Tabellen-Dokumente sowie Präsentationsfolien über USB entgegennimmt. Die Apple-Softwarewerkzeuge "Pages" (Word), "Numbers" (Excel) und "Keynote" (PowerPoint) geben eine stattliche Figur ab. Die Aufstellung der eigenen Monatsfinanzen rinnen dabei nicht nur sprichwörtlich durch die eigenen Finger - ungewohnt, intuitiv und mit katastrophaler iTunes-Synchronisation. Die virtuelle Tastatur bedarf ohne haptisches Feedback einer gewissen Einarbeitungszeit. In der breiteren Bildschirmansicht säubert sich das Text-Unkrautbeet nach einigen Tagen bereits merklich. Horizontal aufgestellt visiert man die Tasten nach dem 'Zweifinger-Adlersuchsystem' an oder koppelt für lange Artikel eine Bluetooth-Tastatur an.

Surfen im Netz ist schlicht grandios. Nie zuvor ließ sich das M!-Games-Forum unter www.maniac.de entspannter mit hochgelegten Füßen lesen. Für digitale Comics, eBooks und seitenlange PDFs gilt das Gleiche. Die Kinovorschau mit YouTube-Trailern zeichnet ein HD-Grinsen um die eigene Schnute.

Spielverderber? Der ersten Hardware-Generation lötet Apple keine eigene Kamera ein. Bedauerlich, da ansonsten der Umgang mit Fotos - beispielsweise als Diashow im Bilderrahmen-Format oder als Präsentations-Röhre mit TV-Adapter - vorbildlich ausfällt. Und ja, das ressourcenfressende Adobe Flash darf weiterhin nicht im umzäunten Apple-Gehege mitspielen. App-Store-Anwendungen müssen immer noch durch den diktatorischen Genehmigungsprozess und dessen Richtlinie ewige Treue schwören - im Westen nichts Neues!

Das iPad ersetzt kein Mobilfunktelefon und kein Laptop. Es ist kein breitenwirksames Antibiotikum, das alle individuellen Wünsche und Bedürfnisse an Computertechnik erfüllt. Die trainierten Muskelpakete blitzen jedoch in einer bislang ungesehenen Art und Weise auf - so sieht Medienkonsum 2010 aus! Ernsthafte Konkurrenz sucht man (leider) vergebens. Die iPad-Möglichkeiten bleiben vielfältig und fallen pro Nutzer sehr unterschiedlich aus. In den ersten fünf US-Verkaufstagen gingen 500.000 Geräte über den Ladentisch. Diese Nachfrage verzögert den weltweiten Verkauf um einen ganzen Monat - zumindest wenn man der Apple-PR Glauben schenken möchte. Erst Ende Mai startet hierzulande der Verkauf. In Acht nehmen dürfen sich einige Netbook-Hersteller, der Nintendo DS und Sonys PSP - hier kommt ein Tausendsassa, der an den Erfolg des iPhones anknüpft. *ao*

Die Tafel des Anstoßes

Es sind nicht alles Pixel, die leuchten. Das iPad besitzt zwar 262.000 der funkelnden LCD-Punkte mit IPS-Technologie, trotzdem bleibt genügend Nacharbeit für eine mögliche zweite Hardwaregeneration. Onkel Steve verwehrt dem ersten Jahrgang eine (wenn nicht sogar zwei) integrierte Kamera(s), die Schnappschüsse oder Videokonferenzen ermöglichen würden. Im iPad-Herz trommelt ein Apple-Eigenfabrikat der Cortex-A8-Prozessorfamilie – leider nicht das neueste Rechenwerkzeug. Der PowerVR-SGX-Grafikchip und die mageren 256 MB Arbeitsspeicher schubsten die Pixel in identischer Form bereits über den iPhone-3GS-Bildschirm. Der begrenzte Speicher ärgert, wenn im Web-Browser mehrere Tabs nicht vorgehalten werden können, sondern beim Aufruf neu laden müssen.

Die Qualität der ersten Spiele ist im Durchschnitt noch sehr ambivalent, da die Entwickler die OpenGL-Grafik zum Großteil nur ohne Testhardware ausprobieren konnten – hier ist in den nächsten Monaten eine rasante Qualitätssteigerung zu erwarten. Unverändert wird dagegen die Abwesenheit von Adobes Flash bleiben. Apple verfolgt hier seit der iPhone-Einführung eine unbeirrte Linie und wartet darauf, das die Webangebote sich umstellen. Das passiert zwar, dauert jedoch. Und obwohl der Schritt aus technischer Perspektive sicherlich richtig ist, leidet der Nutzer, indem er beispielsweise die Mediathek von öffentlich-rechtlichen Fernsehsendern nicht ansurfen kann.

Die M!-Spieletipps

Rennspiele



Die Bezeichnung "Cockpit-Perspektive" bekommt mit der 'Lenkrad-Haltung' in beiden Händen per Accelerometer-Steuerung direkt vor der eigenen Nase eine ganz andere Bedeutung.

M!-Tipps: Real Racing HD, Asphalt 5 HD, Need for Speed Shift for iPad

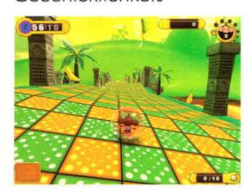
Strategie



Mehr Platz für Strategie: Egal ob suizidgefährdete Würmer, dösige Untote oder brachiale Panzer, als kleiner Feldherr tobt man sich auf 25 Zentimetern Bildschirm-Spielplatz aus.

M!-Tipps: Plants vs. Zombie HD, Worms HD, Command and Conquer Red Alert

Geschicklichkeit



Gefühl in den Fingerkuppen dirigiert kleine Äffchen in Kugeln, navigiert Schiffe in ihre Häfen oder erzeugt ein neonfarbiges Weltraum-Feuerwerk – präzise mit 132 Pixeln pro Zoll.

M!-Tipps: Super Monkey Ball 2, Harbor Master HD, Geometry Wars: Touch

PlayStation 3 unterwegs zocken

JAPAN • Der japanische Hersteller Hori macht aus Eurer PS3 Slim per mobilem Monitor-Aufsatz eine PS3 Portable. Stöpselt die Konsole an den 11,6 Zoll HD-Ready-LCD-Bildschirm und schon kann der Spaß beginnen. Einziges Problem: Eine Stromquelle muss immer in Eurer Nähe sein; mit 210 Euro ist der schicke Monitor zudem nicht gerade günstig. Bislang gibt es das Gerät nur in Japan, ob auch wir Europäer in den Genuss einer mobilen PS3 kommen, ist noch nicht bekannt.

Altgediente Sony-Zocker erinnern sich beim Anblick von Horis Gerät: Die PS3 Slim ist nicht die erste Sony-Konsole, die Ihr zum "Handheld" umfunktionieren könnt, auch für die erste PlayStation gab es schon Bildschirme, sogar Sony selbst bot ein Display an. *ms*

Schluss mit Linux

WELTWEIT • Am 1. April veröffentlichte Sony das Firmware-Update 3.21 – wer es herunterlud und installierte, verlor im Systemmenü die bisherige Option "Anderes System installieren"; dahinter verbarg sich die Möglichkeit, alternative Betriebssysteme wie etwa Linux auf der PS3 einrichten zu können (wir berichteten). Sony nannte diesen Schritt "eine umsichtige Schutzmaßnahme zum Wohle aller PS3-Besitzer" und begründete "die schwere Entscheidung" mit dem "Vorrang der Sicherheit aller PlayStation-3-Konsolen gegenüber der Deaktivierung einer Funktion, aus der nur eine sehr kleine Anzahl von Nutzern Vorteile zieht" (siehe auch Raubkopierer-Report Seite 14). *ms*



Diese Option findet Ihr seit dem jüngsten Firmware-Update nicht mehr auf Eurer PS3.



Bling-Bling ist Euer Ding?

USA • Es ist zwar nicht alles Gold, was glänzt, aber bei einem Preis von 5.000 US-Dollar aufwärts dürft Ihr ruhig ein dekadentes Grinsen aufsetzen, wenn sich eine 24-karätig-vergoldete Xbox 360 oder PlayStation 3 im heimischen TV-Rack tummelt.

Die Macher der Bonzen-Konsolen hören auf den Namen Computer Choppers und vergolden allerlei elektronische Gadgets, die nicht bei drei auf den Bäumen sind. Der Shop hat sogar für spezielle Wünsche wie Juwelen und sonstigen Zierrat ein offenes Ohr – einen dicken Geldbeutel vorausgesetzt, erhaltet Ihr so Eure individuelle Edel-Konsole. Ob die güldene Xbox 360 beim Ausfall auch einen "Ring of Gold" anzeigt, ist noch nicht bekannt. Gamer, die lieber auf das Sprichwort "Brummen ist Silber, Schweigen ist Gold" schwören, holen sich ohnehin eine vergoldete PS3. *dh*



Digitale Spiele-Prostitution für einsame Nerds?

USA • Social-Networking-Plattformen liegen voll im Trend, schließlich tummeln sich immer mehr Menschen bei Facebook und Konsorten. Unter den "Konsorten" – da machen wir uns nichts vor – befinden sich auch Angebote, die mit der Angst vor Einsamkeit Geschäfte machen. Während Single-Portale wie Neu.de oder eDarling.de sogar im Fernsehen beworben werden, um paarungsbereiten Einzelgängern eine saftige Monatsgebühr aus der Tasche zu ziehen, gehen Anbieter wie Abenteuer18 oder Adultfriendfinder noch einen Schritt weiter und machen keinen Hehl daraus, worum es auf diesen Seiten tatsächlich geht. Eine ähnliche Richtung schlägt das neu eröffnete Portal GameCrush ein, verknüpft das Konzept aber mit einer pfiffigen Idee: Statt willfährige Mitmenschen zu verkuppeln, hat sich das Unternehmen zum Ziel gesetzt, Zockern ein unwiderstehliches Angebot zu unterbreiten. Wer gerne online spielt und dabei in den Genuss weiblicher Gesellschaft kommen möchte, leistet sich ein 'PlayDate' – Ähnlichkeiten zu Hugh Heffners barbusigen Playmates sind natürlich rein zufällig –, um online zu daddeln, zu chatten und das Mädel aus der Ferne anzuhimmeln. Schließlich tut das seine Flirt-Bereitschaft schon im Status kund: "Flirty or dirty" lautet seit 23. März die Devise auf www.gamecrush.com.

Vielmehr sollte sie so lauten, denn seit dem Starttermin prangt ein Hinweis auf der Seite, dass zu viele Surfanfragen in zu kurzer Zeit die Server überlastet hätten. Immerhin verrät die Seite auch den Preis für das fragwürdige Vergnügen: Mindestens 6,60 US-Dollar kosten zehn Minuten Spielzeit auf Xbox Live mit einer der jungen Frauen, die 60 Prozent der Einnahmen für sich behalten dürfen; der Rest wird an die Betreiber der Seite abgeführt. Gezahlt wird mit Guthabenpunkten, einen Trinkgeld-Bonus darf man für besonders reizende Dienste zusätzlich springen lassen. Flash-Spiele dauern übrigens gar nur sechs Minuten. Wenig Zeit, um nebenbei der Dame seiner Wahl per Video-Chat ins Antlitz zu blicken.

Wer via Xbox Live spielt, muss gar auf bildgestütztes Palaver verzichten: Wenig komfortabel durchstöbert Ihr die Profile der Mädels nebenher auf dem PC – auch alles Weitere bis zum letzten Schritt, der XBL-Einladung, wird hier geregelt.

Vier Spiele für die Xbox 360 werden derzeit angeboten: "Call of Duty: Modern Warfare 2", "Gears of War 2", "Grand Theft Auto IV" sowie "Halo 3". Casual-Gamer spielen Dame, Pool oder Schiffe versenken, das Angebot soll kontinuierlich ausgebaut werden.

Uns beschäftigt hauptsächlich eine Frage: Gibt es tatsächlich eine Nachfrage für derartig überteuert-überflüssige Angebote? Dass die Seite angeblich überlastet ist, könnte auch ein PR-Kniff der Macher oder der Tatsache geschuldet sein, dass viele Neugierige sehen möchten, was es mit diesem Angebot auf sich hat. Aber wer bezahlt ernsthaft so viel Geld dafür, dass er sich wenige Minuten mit einer Frau virtuell vergnügen darf? Mit irgendeiner von rund 1.200 registrierten Damen, die wie in Erotik-Live-Cam-Angeboten nur darauf warten, Euch etwas vorzuspielen – im wahrsten Sinne des Wortes... *mh*

Ab InDie Zukunft

Unabhängige Spielentwickler sind groß im Kommen. M! stellt Euch jeden Monat einen heißen Kandidaten für den Indie-Entwickler-Thron vor. Diesmal: das ...

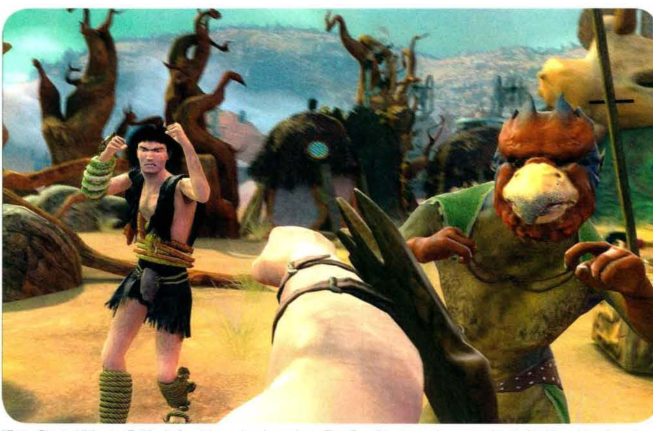
ACE Team

Chile ist nicht gerade bekannt für seine Videospiele. Mit knapp 17 Millionen Einwohnern und einer Fläche von gut 750.000 km² zählt es zu den kleineren südamerikanischen Staaten. Fragt man in Deutschland nach Chile, fallen den Menschen zuerst Isabell Allende, Militärputsche und gefüllte Teigtaschen ein. So gesehen, sind Spielentwickler wie Carlos Bordeu und seine beiden Brüder Andres und Edmundo Exoten im eigenen Land. Ihr ACE Team, benannt nach den Initialen der drei, wurde Ende der Neunziger gegründet.

Statt auf eine eigene Engine setzten die drei auf Mods und bastelten am Code bekannter Spiele. So entstanden "Alien Objective" für den frühen Bungie-Klassiker "Marathon", "Batman DOOM" für "Doom 2" oder "The Dark Conjunction" für "Quake 3". Erst ein Rückschlag legte den Grundstein für den heutigen Erfolg: "Zenozoik", ein Action-RPG in einem Fantasy-Punk-Universum. Der Name geht auf das griechische Wort 'xeno' zurück, was übersetzt 'fremd' bedeutet. Eine bizarre Welt, unterschiedliche Charakterklassen und spaßige Melee-Attacken waren geplant, doch das Spiel kam nie über den Demostatus hinaus. Danach arbeiteten die Brüder für Wanako-Games ("Armed Assault", XBLA), bis sie 2007 einen Neuanfang wagten.

Double Dragon & Hieronymus Bosch

Die Brüder kramten das alte "Zenozoik"-Konzept hervor, kürzten es und heraus kam "Zeno Clash", exklusiv über die PC-Vertriebsplattform Steam. Inspiriert von den Bildern Hieronymus Boschs und dem Film "Der dunkle Kristall" entstand ein surrealer und einzigartiger Mix aus Ego-Shooter und Brawler. "Wir wollten einen radikal anderen Stil, der sich deutlich von den typischen Fantasy-Welten unterscheidet", so Carlos Bordeu. Er selbst bezeichnet das Spiel als "'Double Dragon'-Shooter": Held Ghat prügelt sich durch eine Welt voller merkwürdiger Gestalten und Länder. Schräg, brutal und für manche Spieler verstörend, wurde das Spiel zu einem Achtungserfolg.



"Zeno Clash: Ultimate Edition": faszinierend, roh, anders. Das Ego-Abenteuer kommt exklusiv für Xbox Live Arcade.

Vom ursprünglichen Konzept blieben nur das Szenario und wenige Ideen übrig. Keine Rollenspiel-Elemente, kein Open-World-Szenario – das ACE Team hatte erkannt, dass es sich zu viel vorgenommen hatte. Trotz dieser Einschränkungen fiel der Anfang schwer, existierte doch kein konventionelles Game-Design-Dokument, das den Fahrplan für die Entwicklung vorgab; so dauerte es weitere zwei Jahre, bis das Spiel erschien. Einigen Testern missfiel das Ergebnis – zu kurz und zu monoton sei "Zeno Clash" geworden. In einem Punkt aber waren sich alle einig: Der Look ist einzigartig. Statt sich an den Massenmarkt anzubiedern, pochten die Entwickler auf ihr surrealistisches Albtraum-Szenario.

Machart und digitaler Vertrieb von "Zeno Clash" sind typisch für ein Indiegame, hätte sich bei einem so unkonventionellen Konzept wohl nur schwer ein Publisher gefunden. Doch der Erfolg am PC hat Folgen: Bei der Xbox-Live-Version "Zeno Clash: Ultimate Edition" ist Publisher Atlus mit an Bord und kümmert sich um das Marketing; das mittlerweile zehnköpfige Team kann sich auf das Wesentliche konzentrieren. Im Gegensatz zum eigentlichen Spielkonzept sind die Pläne für die exklusive XBLA-Version konventionell: neue Waffen, neue Moves und ein Online-Koop-Modus.

Trotz der guten Publisher-Erfahrung will das ACE-Team unabhängig bleiben. Vor einem Jahr wurde bereits "Zeno Clash 2" angekündigt, das die Abenteuer Ghats weitererzählen wird – natürlich in einer größeren Spielwelt und mit mehr Rollenspielelementen. Carlos und sein Team wollen weitermachen, obwohl sie wissen, dass sie in ihrem Land ständig um Finanzierung und Anerkennung kämpfen müssen. Carlos ist überzeugt: "Am Ende achtet der Publisher auf die Qualität des Spiels und nicht darauf, woher du kommst". *am*



Fantasievolle Gestalten und surrealer Look: Das nie veröffentlichte "Zenozoik" diente als Vorbild für "Zeno Clash".



"Batman Doom" basiert auf "Doom 2" und ist von der "Batman Knightfall"-Storyline inspiriert.

"BEIM KLEINEN BUDGET BEGINNT DIE KREATIVITÄT!"



M! Games im Gespräch mit dem 31-jährigen chilenischen Studiobegründer Carlos Bordue.

M! Games: Carlos, wie sieht die Entwickler-Szene in Chile aus?

Carlos Bordue: Außer uns gibt es nur ganz wenige Studios wie Wanako Games oder Atakama Labs. Ein paar andere arbeiten an Handy-Spielen, aber momentan kommt etwas Bewegung in die Szene. Trotzdem ist es hier sehr ungewöhnlich, in der Spielebranche zu arbeiten – wie in ganz Südamerika.

Geld spielt bestimmt eine wichtige Rolle. Fühlt Ihr Euch benachteiligt?

Man muss die Nachteile eben ausgleichen. Du wirst hier als Entwickler nie das Geld für ein konkurrenzfähiges Blockbuster-Spiel haben – aber genau da beginnt die Kreativität! Es ist immer wichtig, ein besonderes Spiel zu designen, aber bei uns mussten wir aus der Not eine Tugend machen. Selbst wenn wir es gewollt hätten – wir hätten nie einen großen Weltkriegsshooter stemmen können. Nebenbei gesagt: Keiner von uns hat jemals "Modern Warfare 2" gespielt.

Das Szenario von "Zeno Clash" ist sehr ungewöhnlich. Spielen da kulturelle Unterschiede eine Rolle?

Ich denke, dass deine Kultur die Art beeinflusst, wie du Kunst wahrnimmst und eigene Ideen verwirklichst. Ich glaube aber nicht, dass du dann radikal andere Spiele machst, und ich würde lügen, wenn ich behaupte, dass ein anderer chilenischer Entwickler zwangsweise ein Spiel wie "Zeno Clash" machen würde. Aber ich denke, dass eine andere Kultur dazu motiviert, etwas Neues, Ungewöhnliches auszuprobieren.


DEINE
ENTSCHEIDUNG
IST DEINE WAFFE!
ALPHA
PROTOCOL
EIN SPIONAGE-RPG
UNDERCOVER.
JUBILÄUM
200.
AUSGABE!
SEGA
wünscht alles Gute!
AB
28.5.10
WWW.ALPHAPROTOCOL.COM
USK ab 16 freigegeben
PS3
PlayStation Network
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
OBSIDIAN
SEGA
www.sega.de
© SEGA. SEGA, the SEGA logo and ALPHA PROTOCOL are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Obsidian and the Obsidian logo are trademarks or registered trademarks of Obsidian Entertainment, Inc. "PlayStation", "PS3" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, die Windows-Startfläche, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logossind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe. „Games for Windows" und die Windows-Startfläche werden unter Lizenz von Microsoft benutzt. All rights reserved.



AUSGEBAUT

Mit iPhone OS 4.0 stellt sich Apple im kommenden Sommer der Herausforderung einer lange verzögerten Betriebssystem-Aktualisierung. Entwickler bekommen Zugriff auf bislang unantastbare Geräte-Schnittstellen; die Anwender profitieren von neuen Funktionen. Dazu zählt unter anderem 'Multitasking'. Im Vordergrund laufende Programme beenden sich beim App-Wechsel nicht automatisch, sondern frieren ihren Status ein. Pausieren ohne Spielstandverlust? Ich votiere dafür!

Die Ankündigung für ein "Game-Center", das über Community-Funktionen High-Score-Listen und Achievements bereitstellt, fiel noch sehr nebulös aus. Der Bedarf scheint mit Blick auf PlayStation 3 und Xbox 360 jedoch durchaus vorhanden. Die Lücke beim iPhone füllten bislang Netzwerke von Drittanbietern wie OpenFeint, Plus+ oder Agon. Diese webten innerhalb der letzten zwei Jahren einen Flickenteppich aus unzähligen "Xbox Live trifft Facebook"-Spielarten. Über die zusammengewürfelten Gemeinschaften lassen sich Freundesanfragen, Spiele-Einladungen oder virtuelle Errungenschaften austauschen. Die individuellen Splitterverwandtschaften zwingen mich jedoch, in jedem dieser isolierten Netzwerke einen eigenen Account anzulegen, eine individuelle Freundesliste aufzubauen und diese dann auch noch zu pflegen. Das ist anstrengend, kostet Zeit und benötigt viel zu viel Passwort-Hirnschmalz.

Ob Apple seine Rolle als Torwächter ausdehnt, die anderen Anbieter unterjocht und eine Netzwerk-Monokultur anvisiert, bleibt abzuwarten. Eine einheitliche Freundschaftsliste, die mir über alle App-Store-Titel hinweg anzeigt, womit sich meine Kameraden gerade von der Arbeit ablenken, erscheint einleuchtend. Ob das "Game-Center" jedoch alles das kann, was sich heute bereits die Drittanbieter in Eigenregie zusammengestrickt haben, muss sich noch beweisen. Die Community-Rivalen sind immerhin gut aufgestellt: Synchronisierende Spielstände zwischen mehreren Geräten, asynchrone Spielpartien für zeitlich versetzte Schachrunden und individuelle Avatare mit einem privaten 'Touch' haben die kritische Masse an Teilnehmern bereits überschritten. Das soll Apple erst einmal nachmachen! In der Theorie ist es ein strategisch cleverer Schritt. Ob er zu spät kommt, wird sich zeigen.

Für eine gemeinsame High-Score-Hatz im Mehrspieler-Modus mit Freunden knabbere ich nur zu gerne mein iTunes-Budget an, auch wenn der Gruppendruck und die Geldmaschine App Store immer tiefere Löcher in meinen Geldbeutel reißen. Als Gegenleistung erwarte ich jedoch meine Droge 'Langzeitmotivation' mit Belohnungssystemen für gemeisterte Bossfights oder kostenlosen Zusatzlevels für besonders schnelle Rundenzeiten.

50.000 Spiele umfasst mittlerweile der geldmampfende App Store. Fast ein Drittel des gesamten Softwarekatalogs. Erhöhte Aufmerksamkeit für die Games ist also mehr als überfällig. Ich hoffe auf eine bissfeste Systemerweiterung, die die PSP und den DS das Fürchten lehrt.

Eiserne Hardware-Hand

Mit iPhone OS 4.0 beschließt Cupertino zirka drei Jahre nach dem weltweiten iPhone-Debüt seinen ersten Hardware-Zyklus. Der iPhone-2G-Silberrücken und die erste iPod-touch-Generation werden von der anstehenden Aktualisierung ausgeschlossen. Das iPhone 3G und ein iPod touch der zweiten Generation lassen dann ebenfalls große Funktionen wie Multitasking vermissen. Nur der neueste Jahrgang von Apples Handschmeichlern erhält das komplette Upgrade-Paket. Damit scheint sich ein jährlicher Rhythmus für mächtige Software-Updates einzuschleifen, der gleichzeitig alte Geräte aussortiert. Das kann man gut oder schlecht finden, immerhin ist es konsequent.

Alexander Olma ist iPhone-Junkie und Verfasser von iPhoneBlog.de

Babylonian Twins

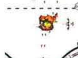
Beat'em-Up • Preis: 2,39 €



"Aladdin" trifft "Prince of Persia": atmosphärischer Hüpfer mit aufpolierten Rätseleinlagen wie beim unveröffentlichten Amiga-Titel.

Espgaluda II

Shoot'em-Up • Preis: 6,99 €



Shooter-Spezialist Cave inszeniert einen Kugelhagel, wie es noch kein iPhone gesehen hat. Allerdings: Der Titel läuft nur auf 3GS und iPod touch der dritten Generation.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Sport • Preis: 9,99 $



Skateboarden wie im Jahr 2000, als Tony Hawk auf der PSone einen heißen Ritt lieferte – aktuell nur im US-App-Store.

Ozone

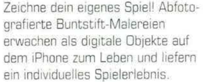
Geschicklichkeit • Preis: 3,99 €



Geschicklichkeit mit angehaltenem Atem: Leichte Luftstöße befördern eine (Weltraum-)Blase durch feindliche Klötzchenwelten.

Sketch Nation Shooter

Shoot'em-Up • Preis: 0,79 €



Zeichne dein eigenes Spiel! Abfotografierte Buntstift-Malereien erwachen als digitale Objekte auf dem iPhone zum Leben und liefern ein individuelles Spielerlebnis.

COM!NG

DAS SPIELE-PROGRAMM DER NÄCHSTEN MONATE

Auf Ulrichs Radar...



WO SPIELT DIE MUSIK?

Wer unsere COM!NG-Listen aufmerksam studiert, stellt fest: Neue Musikspiele stehen in den Startlöchern! Im Juni geht schon mal "Green Day: Rock Band" an den Start. Zudem hat Nintendo scheinbar festgestellt, dass das hauseigene DS-Line-up in den nächsten Monaten noch etwas schwach ist und kramt in der Altspielekiste – anders kann ich mir das um Jahre verspätete Auftauchen von "Jam with the Band" nicht erklären. Froh bin ich darüber allemal, die japanische Version hat mir seinerzeit mehr Spaß gemacht als das Handheld-"Guitar Hero", das auf DSi und DSi XL ohnehin nicht mehr zu benutzen ist.

Damit sind wir schon bei der Musikspielfirma schlechthin angelangt: Bei Activision hat nach der Weihnachtsschwemme ein Umdenken eingesetzt – kein Wunder, wenn die teuren "DJ Hero"- und "Band Hero"-Sets innerhalb weniger Wochen zum halben Preis verramscht werden. Unbestätigten Informationen zu Folge soll es dieses Jahr deshalb nur zwei Fortsetzungen geben: das Flaggschiff "Guitar Hero 6" und "DJ Hero 2". Auf Letzteres freue ich mich besonders, denn der Mischpult-Spaß hätte es verdient, mehr ins Zentrum der Aufmerksamkeit zu rücken. Offiziell angekündigt sind beide noch nicht, aber ich bin voller Hoffnung: Musikspiele machen im Jahr 2010 wieder durch Qualität statt Quantität Schlagzeilen.

GEARS OF WAR 3
Seite 39

JAM WITH THE BAND
Seite 41

METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER
Seite 41

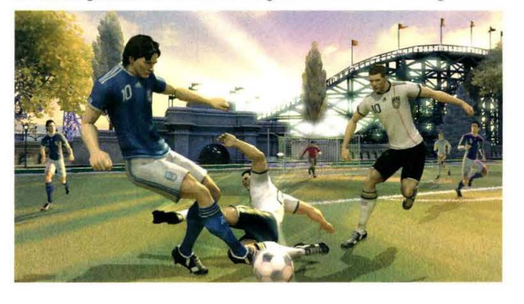


	SPIELE-TERMINE						MAI
S.56	3D Dot Game Heroes	Topware	Action-Adventure	PS3			14.5.
S.4	Alan Wake	Microsoft	Action-Adventure		360		14.5.
S.42	Alpha Protocol	Sega	Action-RPG	PS3	360		28.5.
S.34	Battle vs. Chess	Topware	Denken		360	Wii	
	Blur	Activision	Rennspiel	PS3	360		28.5.
	Dodge Racing: Charger vs. Challenger	F + F Distribution	Rennspiel			Wii	
S.84	Lost Planet 2	Capcom	Action	PS3	360		11.5.
S.92	ModNation Racers	Sony	Rennspiel	PS3			21.5.
S.35	Prince of Persia: Die Vergessene Zeit	Ubisoft	Action-Adventure	PS3	360	Wii	21.5.
S.34	Pure Football	Ubisoft	Sport	PS3	360		28.5.
S.34	Red Dead Redemption	Take 2	Action-Adventure	PS3	360		21.5.
	Samurai Warriors 3	Nintendo	Action			Wii	28.5.
	SBK-X Superbike World Championship	F + F Distribution	Rennspiel	PS3	360		28.5.
S.66	Sin and Punishment: Sucessor of the Skies	Nintendo	Action			Wii	7.5.
	skate. 3	Electronic Arts	Sport	PS3	360		12.5.
	Split/Second: Velocity	Disney	Rennspiel	PS3	360		20.5.
	Tournament of Legends	Sega	Beat'em Up			Wii	
S.34	UFC Undisputed 2010	THQ	Sport	PS3	360		25.5.

Pure Football

28. Mai • Sport • PS3 / 360

Im WM-Jahr will auch Ubisoft an der Fußball-Euphorie verdienen – mit einem Sportspiel zum Budget-Preis von 30 Euro. Anders als bei den Konkurrenten "FIFA" und "PES" geht hier keine Simulation ins Rennen, sondern eine Spaß-Bolzerei im Stile von "FIFA Street" – entsprechend stehen nur fünf Feldspieler pro Team auf dem Grün. Auch grafisch setzt Ubisoft Vancouver auf ein anderes Pferd: Dürre Comic-Sportler im Glanzlook dribbeln durch die lizenzierten Gegnerreihen. Der Rechte-Pool besteht aus 230 Originalkickern, 17 National-Teams und 17 legendären Spielern. Im Editor erstellt Ihr optional Euren Wunschathleten, um in der Kampagne das Finale zu erreichen. Vier Freunde dürfen gleichzeitig ran, online tragt Ihr dagegen nur 1-gegen-1-Matches aus, verewigt Euch dafür aber auf Leaderboards. Hoffentlich kein schlechtes Omen: Der zuletzt glücklose Lukas Podolski fungiert als deutsches Aushängeschild.



UFC Undisputed 2010

25. Mai • Sport • PS3 / 360

Euch erwarten mehr als 100 Kämpfer, die mit Sambo, Karate und griechisch-römischem Ringen frische Kampfstile mitbringen. Zudem versprechen die Entwickler drei neue Spielmodi sowie zusätzliche Optionen im Karriere-Modus. PS3-Spieler kommen exklusiv in den Genuss der UFC-Legenden Royce Gracie, Jens Pulver und Dan Severn. In der "Ultimate Fights"-Variante spielt Ihr klassische Kämpfe nach und meistert vorgegebene Herausforderungen, um Videomontagen freizuschalten – auf Xbox 360 locken 15, auf PS3 gar 20 dieser 'Ultimate Fights'. Ebenfalls neu: Verknüpft beliebige Angriffe zu Combos und weicht mit dem neuen 'Sway System' durch Oberkörper- und Kopfbewegungen effektiver aus.

Red Dead Redemption

21. Mai • Action-Adventure • PS3 / 360

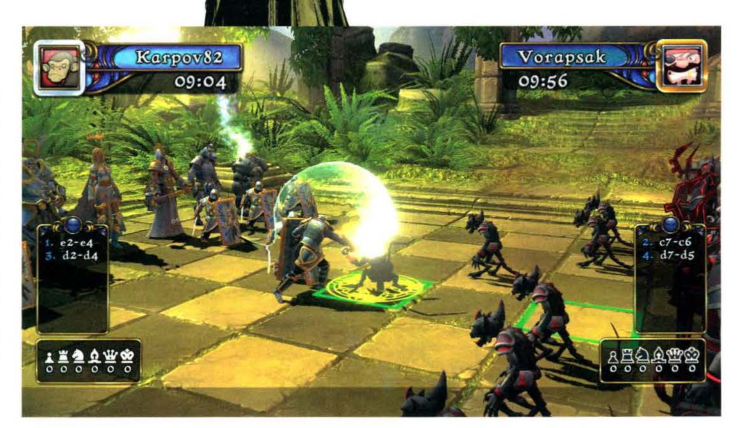


Nachdem Rockstar schon "GTA IV" mit Online-Spielmodi aufmotzte, setzen die Entwickler beim Cowboy-Abenteuer noch einen drauf: Ihr trefft Euch nicht in einer schnöden Lobby, stattdessen bewegt Ihr Euch frei durch die Spielwelt und könnt auf Knopfdruck einer Gang beitreten – bis zu 16 Spieler rotten sich zusammen. Übliche Spielarten wie Deathmatch & Co. stehen natürlich parat, besonders reizvoll ist das freie Erkunden der Umgebung: Hier warten allerlei Herausforderungen – von der Jagd bestimmter Tierarten bis zum Ausheben eines Ganoven-Schlupfwinkels. Dadurch steigert Ihr Euren Erfahrungsrang und gewinnt bessere Pferde und Waffen.

Battle vs. Chess

Mai • Denken • 360 / Wii

Nicht nur der Spielename erinnert an das kultige Schachprogramm "Battle Chess", auch die Mechanik ist uns angenehm vertraut: eine akkurate Schach-Simulation, die den "Fritz!"-Schach-Algorithmus nutzt, und zur Auflockerung das Schlagen von Figuren durch Kampfanimationen darstellt. Hersteller Topware ködert Euch mit unterschiedlichen Schachbrett- und Figurendesigns sowie verschiedenen (Online-) Spielmodi, lässt genaue Details aber offen. Wünschenswert wären – im Gegensatz zum geistigen Vater "Battle Chess" – mehrere Finishing Moves pro Figur, um den Unterhaltungswert auch für Nicht-Schachfanatiker hoch zu halten.



PRINCE OF PERSIA: DIE VERGESSENE ZEIT

Glorreiche Reminiszenz an vergangene Tage oder altbackener Aufguss? Auf Xbox 360 und Wii legt M! Hand an den Königssohn.

An Kratos und die "God of War"-Reihe habe Ubisoft viele Serienfans verloren, behauptet Jan-Erik Sjovall, Animation Director des neuesten Prinzenabenteuers in einem Interview mit dem britischen Magazin CVG. Die Lösung: Das neue Prinzenabenteuer, das parallel zum Start des Kinofilms für alle aktuellen Systeme erscheint, soll die abtrünnigen Fans zurückerobern. Doch wie will der orientalische Königssohn im Jahr 2010 dem Götterschlächter Kratos trotzen? Anhand noch unfertiger Vorabversionen für Xbox 360 und Wii gehen wir dieser Frage nach. HD-Variante und Wii-Version sind dabei eigenständige Spiele, die zeitlich zwischen den ersten beiden Episoden der "Sands of Time"-Trilogie angesiedelt sind.



360 Lasst Wasser zu Eis erstarren, um zur nächsten Säule zu springen. Das klappt flotter denn je, weil Ihr davor nicht mehr um die halbe Säule kraxeln müsst.





360 Todespendel und Stachelgruben sind bekannt, der Wirbelwind-Zauber ist neu.

Die Wii-Episode macht einen eigenständigeren Eindruck und lässt Euch Schalter und Plattformen per Remote-Zeiger aktivieren, Schwerthiebe teilt Ihr durch gezielte Schüttler aus. Nach kurzer Eingewöhnung geht das Abenteuer locker von der Hand, zumal Einblendungen zeigen, wohin der nächste Sprung erfolgen sollte. Auch einen Bosskampf samt Quick-Time-Events haben wir gespielt, doch im Vergleich zu "God of War" fehlt es deutlich an Dramatik und inszenatorischer Wucht.

Auf Xbox 360 freuen wir uns nach dem eher faden Vorgänger von 2008 über die frappierenden Ähnlichkeiten zu "Sands of Time": Wir springen zwischen zerstörten Säulen herum, klettern an Wänden entlang und meistern Wallruns, ehe wir uns über Fahnenmasten zum Ausgang schwingen – den Weg dorthin verrät wie immer eine Kamerafahrt nach Betreten jedes Raumes. Für zusätzliche Herausforderung verwandeln wir in den ersten Stunden Wasser kurzzeitig zu Eis, was den Spielablauf um kleine Einlagen mit Zeitlimit bereichert. Timing ist in "Die vergessene Zeit" unerlässlich, leider weist die Steuerung spürbare Verzögerungen auf. Wer scheitert, spult entweder die Zeit zurück oder landet beim letzten Checkpoint.

Neben Hüpfen und Klettern stehen auch Kämpfe an. Unvermittelt wachsen bis zu 50 Feinde aus dem Boden, denen Ihr mit erweiterbaren Moves und Element-Zaubern zu Leibe rückt – in der vorliegenden Version fehlte das Upgrade-System.

Das neue Abenteuer des Prinzen weckt wohlige Erinnerungen an alte Glanzzeiten, schafft es aber weder spielerisch noch technisch, an die Klasse vergangener Tage anzuknüpfen. Es wirkt gerade so, als müsse für die finale Version der Next-Gen-Schalter noch umgelegt werden. *mh*

System	**PS3 / 360 / Wii / PSP / DS**
Entwickler	**Ubisoft Montreal/Quebec, Kanada**
Hersteller	**Ubisoft**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**21. Mai**

DAS GEFÄLLT UNS

- bewährte Spielelemente werden durch neue Element-Zauber bereichert
- fordernderes Leveldesign als im Vorgänger
- eingängige, majestätische Musik

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- Grafik veraltet, Kamera suboptimal
- teilnahmsloser Held, behäbige Steuerung
- Kämpfe monoton

FAZIT » Trotz neuer Ideen reicht das Abenteuer bislang nicht an alte Glanzleistungen heran – Technik und Spielablauf wirken altbacken.





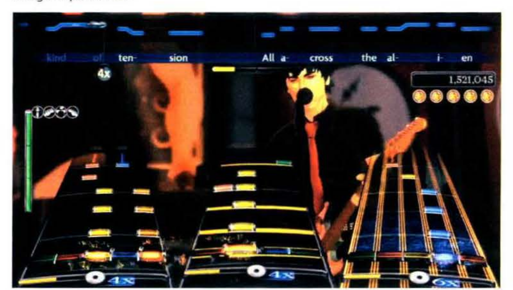
Wii Die eigenständige Wii-Version bietet alle Markenzeichen der Serie sowie einen Riesenboss samt dröger Quick-Time-Events.

SPIELE-TERMINE							JUNI
	Alien Monster Bowling League	TGC	Sport			Wii	2.Quartal
	Alter Ego	bitComposer	Adventure			Wii	2.Quartal
	Crazy Machines	dtp	Geschicklichkeit			Wii	4.6.
	DanceDanceRevolution: Hottest Party 3	Konami	Musik			Wii	
S.36	Darkstar One: Broken Alliance	Kalypso Media	Action		360		
NEU	Demon's Souls	Namco-Bandai	Rollenspiel	PS3			25.6.
NEU	Games Island	Konami	Geschicklichkeit			Wii	
S.36	Green Day: Rock Band	Electronic Arts	Musik	PS3	360	Wii	8.6.
NEU	In the Mix: Featuring Armin van Buuren	S.A.D.	Musik			Wii	
UPDATE	Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4	Warner	Action-Adventure	PS3	360	Wii	29.6.
	Ninety-Nine Nights II	Konami	Action		360		2.Quartal
	R.U.S.E.	Ubisoft	Strategie	PS3	360		
	Sniper Elite	Reef Entertainment	Ego-Shooter			Wii	2.Quartal
S.37	Sniper: Ghost Warrior	City Interactive	Ego-Shooter		360		
	Super Mario Galaxy 2	Nintendo	Jump'n'Run			Wii	11.6.
	Toy Story 3	Disney	Action-Adventure	PS3	360	Wii	17.6.
	Trackmania Wii	Focus	Rennspiel			Wii	
	Transformers: War for Cybertron	Activision	Action	PS3	360		
	Vacation Isle: Beach Party	Warner	Geschicklichkeit			Wii	

Green Day: Rock Band

8. Juni • Musik • PS3 / 360 / Wii

Ob das punkrockige Trio aus Kalifornien der beste Kandidat für einen bandspezifischen "Rock Band"-Titel nach den Beatles sind, darüber mag man streiten. Fest steht aber, dass Harmonix bei der Umsetzung der flotten Hymnen von Billie Joe Armstrong und Kumpanen mächtig Aufwand betreibt. Im Gegensatz zur "Guitar Hero"-Konkurrenz sind wirklich nur Songs der titelgegebenden Gruppe dabei – satte 47 Stück; die beiden wohl wichtigsten Alben "Dookie" und "American Idiot" sind sogar komplett vertreten. Auch die bislang nicht als Download erhältlichen Titel der aktuellen Scheibe "21st Century Breakdown" fanden den Weg ins Line-Up. Der von den Beatles bekannte Harmonie-Gesang kommt erneut zum Einsatz, außerdem schnitzen die Entwickler für jedes Lied eine spezifische Bühnenshow. Die müsst Ihr aber nicht unbedingt betrachten, denn im Gegensatz zum Pilzkopf-Vorgänger lassen sich hier alle Songs exportieren.



E3

15. bis 17. Juni • Los Angeles

Wiedererstarktes XXL-Happening der Spielebranche. Laut, bunt, informativ: Gefühlte 80% der Spieleneuheiten werden Jahr für Jahr exklusiv auf der Electronic Entertainment Expo dem Fachpublikum präsentiert. Schwerpunkt des Jahres 2010 sind die Bewegungssteuerungen von Sony und Microsoft; außerdem erwarten wir eine Reihe von echten 3D-Games.

Darkstar One: Broken Alliance

Juni • Kalypso Media • 360

Im Juni des vergangenen Jahres sicherte sich der deutsche Publisher Kalypso Media einen großen Lizenzbatzen aus der Insolvenzmasse des Pleitegeiers Ascaron – darunter das Weltraum-Actionspiel "Darkstar One", das demnächst als grafisch verbesserte Version für Xbox 360 erscheint.

Jungpilot Kayron Jarvis erbt von seinem unfrei gestorbenen Vater die titelgebende 'Darkstar One', das beste Raumschiff der Galaxie. Auf der Suche nach dem Mörder seines alten Hernn stolpert der Held sprichwörtlich in eine galaktisch große Verschwörung. Derweil rüstet Ihr Euren Raumgleiter kontinuierlich auf: Das geschieht konventionell auf im Orbit verteilten Handelsstationen, die stets neue Waffensysteme im Angebot haben – das nötige Kleingeld verdient Ihr in Nebenaufträgen (Eskortieren, Kopfgeld auf Raumpiraten, Satelliten zerstören). Die Besonderheit der Darkstar One ist ihre Plasmawaffe, die Ihr mit Artefakten aufrüstet: Ähnlich eines Stammbaums in Rollenspielen, schaltet Ihr Funktionen wie kurzzeitige Unverwundbarkeit oder erhöhte Feuerkraft nacheinander frei. Zudem macht Ihr Euer Schiff in drei Sektionen fit für den Kampf gegen Weltall-Gegner und stockt es mit automatischen Geschütztürmen, Extraenergie und noch mehr Waffenrohren auf.

Auf "Darkstar One" haben Actionfans mit einem Faible für Weltraum-Schlachten à la "Colony Wars" lange gewartet – das Hauptaugenmerk liegt auf dem Abschießen feindlicher Raumschiffe und weniger auf dem Erforschen unentdeckter Welten, auch wenn die Weltkarte riesig erscheint. Die Präsentation und das Art-Design ist im Vergleich zur Raumoper "Mass Effect" spartanisch – zudem trüben die fitzelig-kleine Schrift sowie die teils umständliche Pad-Steuerung mit zig Befehlen den guten Ersteindruck – die Tutorialkollegen sprechen z.B. noch von der WASD-Steuerung der PC-Version.



SNIPER: GHOST WARRIOR

Aus Polen kommt ein junger Schleich-Shooter, der noch rau an den Kanten ist, aber schon jetzt spitze aussieht.

Wenn man als M!-Journalist tagtäglich mit den PR-Profis von Ubisoft ("Hallo, wir haben heute für Euch fünf geniale Ingame-Trailer zu 'Splinter Cell' und morgen noch mal vier!") und Activision ("Screenshots mit Bildschirmanzeigen vom neuen 'Call of Duty' wird es nicht geben") zu tun hat, dann ist es wahrlich erfrischend, wenn der polnische Producer eines erst vor wenigen Wochen angekündigten Shooters gemütlich auf der Redaktionscouch Platz nimmt und frei von der Leber weg erzählt. Michał Sroczinski nippt an seinem Energy Drink und gibt lächelnd zu, dass aktuell einige Nachlade-Animationen noch von den Western-Waffen aus "Call of Juarez: Bound in Blood" stammen – anscheinend waren die mit inbegriffen, als City Interactive die Lizenz für die Chrome Engine erwarb.

Das erklärt auch die feine Optik, in welcher der saftig-grüne HD-Dschungel vor unseren Augen erstrahlt – zwar knickt unser Sniper auf seinem Weg durchs hohe Gras die Halme und Blätter nicht um, angesichts der tollen Weitsicht sehen wir gnädig über diesen Fauxpas hinweg.

Wie wild und wie dicht das Grün um Euch herum wuchert, hat laut Michał massiven Einfluss darauf, ob Euch die Feinde entdecken. Eure Sichtbarkeit hängt von mehreren Faktoren ab: Kriecht Ihr, schleicht Ihr oder geht Ihr gar aufrecht? Sind Deckung gebende Gräser, Büsche oder Bäume in der Nähe? Können Euch Feinde durch eine Lücke im Zaun erspähen? Seid Ihr in deren Sichtbereich, füllt sich in der aktuellen Fassung ein roter Warnbalken, bis sie alarmiert sind. Also bleiben Euch noch ein bis zwei Sekunden, wieder in Deckung zu gehen. Ob diese Hilfefunktion aber auch im fertigen Spiel steckt, sei noch nicht sicher, sagt uns der Producer.

Derweil werfen wir unsere Stirn in Falten, weil viele Patrouillen über unglaubliches Sehvermögen verfügen – sie erspähen unseren Scharfschützen, wenn er nur kurz durch eine Mauerlücke lugt – nur weil Michał die Positionen der Wachen auswendig weiß, können wir alle Patrouillen leise ausschalten. "Die Version, die Du hier siehst, ist schon drei Wochen alt. Meine Kollegen in Polen arbeiten stetig daran, dass auch Einsteiger eine Chance haben. Außerdem könnt Ihr Euch beim Snipern zwischen einem realistischen und einem einfachen Modus entscheiden: Während Profis die Windrichtung, das Herabfallen des Projektils je nach Entfernung und den eigenen Herzschlag im Auge behalten müssen, schalten Greenhorns einen roten Punkt dazu, der anzeigt, wo die Kugel einschlagen wird."



360 Lautlos, tödlich, aber nur aus kurzer Distanz treffsicher: Euer Wurfmesser.



Wenn eine Gewehrkugel dann trifft, färbt eine Blutfontäne das Bild rot und mit etwas 'Glück' setzt eine Zeitlupe den Tod des Gegners theatralisch in Szene – fraglich, ob die Behörde, die "Silent Scope" eine Freigabe verweigert hat, "Sniper: Ghost Warrior" ungeschoren durchwinkt.

Zusätzliche Faktoren sollen das Snipern variabel machen: Mal müssen wir ohne Schalldämpfer ran und genau dann abdrücken, wenn Fluglärm den Schuss übertönt – mal Zivilisten vor der Exekution durch Guerilleros bewahren. Ab und an dürfen wir sogar Rabatz machen: Wenn wir aus einem Lager flüchten oder eine Bohrinsel stürmen, wird aus der Schleichtour ein wütendes Bleiballet – "Modern Warfare" lässt grüßen. *ms*



360 Schummriges Zwielicht und dampfige Luft sind in "Sniper" Eure Verbündeten.

System	360
Entwickler	City Interactive, Polen
Hersteller	Daedalic Entertainment
Genre	Ego-Shooter
Termin	Juni

DAS GEFÄLLT UNS
- Hochspannung mit toller Optik
- weitgehend freie Pfad-Wahl
- keine automatische Energie-Erholung (wäre bei einem Schleichspiel planlos)

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- Gegner momentan noch mit Adlerblick
- vom "Objective Based Multiplayer Mode" war noch nichts zu sehen

FAZIT » **Spannender Stealth-Shooter mit viel Potenzial, aber noch zu weitsichtigen Wachen.**

SPIELE-TERMINE							3. QUARTAL
	Batman: The Brave and the Bold	Warner	Action-Adventure			Wii	3. Quartal
	Brink	Bethesda	Action	PS3	360		3. Quartal
	Def Jam Rapstar	Konami	Musik	PS3	360	Wii	3. Quartal
S.38	Der Schattenläufer und die Rätsel des dunklen Turms	Konami	Action-Adventure			Wii	3. Quartal
NEU	Die Legende der Wächter	Warner	Action	PS3	360	Wii	September
	EA Sports Active 2.0	Electronic Arts	Fitness	PS3		Wii	3. Quartal
S.38	F1 2010	Codemasters	Rennspiel	PS3	360		3. Quartal
	FIA WRC	Black Bean Games	Rennspiel	PS3	360		3. Quartal
	Gran Turismo 5	Sony	Rennspiel	PS3			3. Quartal
	Halo: Reach	Microsoft	Ego-Shooter		360		3. Quartal
S.42	Kane & Lynch 2: Dog Days	Eidos	Action	PS3	360		27. August
	Lego Star Wars III: The Clone Wars	Activision	Action	PS3	360		3. Quartal
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	PS3	360	Wii	3. Quartal
	Metroid: Other M	Nintendo	Action-Adventure			Wii	3. Quartal
	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2	Namco-Bandai	Action	PS3	360		3. Quartal
	Popstars	F + F Distribution	Simulation			Wii	3. Quartal
	Scivelation	SouthPeak	Action	PS3	360		3. Quartal
	Sports Island	Konami	Sport			Wii	3. Quartal
S.38	Test Drive Unlimited 2	Namco-Bandai	Rennspiel	PS3	360		3. Quartal
	Tiger Woods PGA Tour 11	Electronic Arts	Sport	PS3	360	Wii	1.7.
UPDATE	Two Worlds II	Topware	Rollenspiel	PS3	360		3. Quartal
S.38	Venetica	dtp	Rollenspiel	PS3			3. Quartal
	WRC - World Rally Championship	F + F Distribution	Rennspiel	PS3	360		September

F1 2010

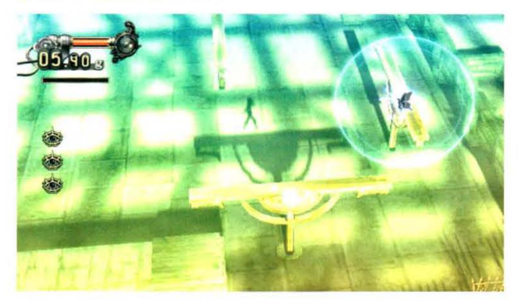
3. Quartal • Rennspiel • PS3 / 360

Codemasters' Rennsportsimulation erscheint erst im Herbst, weil die Entwickler das Fahrverhalten der neuen Flitzer so genau wie möglich replizieren wollen. Nicht nur darin zeigt sich die Liebe zum Detail, auch der Karrieremodus soll alles bisher Dagewesene übertreffen: Ihr fahrt nicht nur Rennen, sondern erlebt das F1-Geschehen in Boxengasse, auf Testgeländen und sogar zwischen den Saisons mit – Gespräche und Pressekonferenzen inklusive. Grafisch dürfte angesichts der fitten EGO-Engine (u.a. bei "DiRT 2" eingesetzt) ohnehin nichts anbrennen.



Der Schattenläufer und die Rätsel des dunklen Turms

3. Quartal • Action-Adventure • Wii



Lasst Euch vom kindlich anmutenden und umständlichen Namen nicht täuschen! Hinter "Der Schattenfänger und die Rätsel des dunklen Turms" verbirgt sich ein vielversprechendes Hudson-Soft-Spiel, das bislang den Arbeitstitel "Tower of Shadow" trug; ausländische Zocker erhalten mit der Bezeichnung "A Shadow's Tale" einen weniger klobigen Titel. Bei unserem Konami-Besuch erfuhren wir nicht nur, dass das japanische Entwicklerhaus zu Konamis Stammzulieferer für Wii- und DS-Software avanciert ist, sondern konnten auch selbst Hand an den stimmungsvollen "Schattenläufer" legen.

Die gern gebrauchte Floskel "Ico"-Atmosphäre kam uns beim Probespiel sofort in den Sinn – nie zuvor war sie treffender! Unser juveniler Protagonist streunt durch lichtdurchflutete, verlassene Gemäuer – immer auf der Suche nach dem Ausgang aus den zweidimensionalen Kerkern. Uns gefielen die griffige Steuerung, die melancholische Musik und die klugen Schalter- und Lichteinfall-Rätsel: Zeigt Ihr mit der Remote auf den Schirm, taucht eine Fee auf, die Schalter umlegt und Lichtquellen verschiebt.



Allerdings waren die Kämpfe noch recht simpel und repetitiv, auch fehlt es hier und da an kleinen Hilfestellungen, welche die Lösungen der Rätsel offensichtlicher machen.

Test Drive Unlimited 2

3. Quartal • Rennspiel • PS3 / 360

Während Electronic Arts seinen MMO-Raser-Versuch "Need for Speed World" nur auf PCs veranstaltet, geht "Test Drive Unlimited" auf die zweite Konsolen-Runde. Diesmal packen die Entwickler Eden Games das gesamte Straßennetz der Balearen-Insel Ibiza ins Spiel. Wie gehabt, erkundet Ihr das Eliand frei und nehmt an allerlei Rennen teil. Neu: Neben Tag- und Nachtwechseln gibt es verschiedene Wetterbedingungen und ausgebaute Community-Funktionen, die Grafik hat dagegen keinen großen Sprung gemacht.



Venetica

3. Quartal • Rollenspiel • PS3

Im Dezember erschien das atmosphärische, aber auch buginfizierte Rollenspiel aus deutscher Entwicklerhand für Xbox 360 (siehe M! 02/10). Der PS3-Port ist inhaltlich eine 1:1-Umsetzung, die aber grafisch eine gehörige Schippe zulegen will.

Tokyo Game Show

17. bis 19. September • Tokio

Die größte japanische Publikumsmesse: Bis auf Nintendo, die der Veranstaltung traditionell fernbleiben, gibt sich die komplette fernöstliche Spielebranche ein Stelldichein. Im Vordergrund stehen heimische Entwicklungen, wenngleich 2009 ungewohnt viele US-Titel zu sehen waren – Japan hatte zu wenig zu zeigen.

gamescom

18. bis 22. August • Köln

Als inoffizieller Nachfolger der Leipziger Games Convention spielt die gamescom seit ihrer Premiere 2009 in der ersten Show-Liga. Rund 245.000 Gäste zockten sich letztes Jahr in den weitläufigen Hallen die Hände wund, wenngleich dem Besucher-Weltrekord nur wenige Spiele-Weltpremieren entgegenstanden.

	SPIELE-TERMINE						2010/2011
	Afterfall: Insanity	TGC	Action	PS3	360		2011
UPDATE	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	PS3	360		2010
	Arcania: Gothic 4	Jowood	Rollenspiel	PS3	360		2010
	Armed Assault 2	Bohemia	Ego-Shooter	PS3	360		2011
	Batman: Arkham Asylum 2	Warner	Action-Adventure	PS3	360		2010
S.39	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	PS3	360		2010
	Crysis 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3	360		4. Quartal
	DC Universe Online	Sony	Action	PS3			2010
	Dead Rising 2	Capcom	Action-Adventure	PS3	360		2010
	Dead Space 2	Electronic Arts	Action	PS3	360		2011
NEU	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Warner	Action	PS3	360		2011
	Der Herr der Ringe: Die Abenteuer v. Aragorn	Warner	Action			Wii	4. Quartal
	Deus Ex 3: Human Revolution	Eidos	Action-Adventure	PS3	360		2010
	EA Sports MMA	Electronic Arts	Sport	PS3	360		2010
	Enclave: Shadows of Twilight	Topware	Action			Wii	2010
	Enslaved	Namco-Bandai	Action-Adventure	PS3	360		2010
NEU	F.E.A.R. 3	Warner	Ego-Shooter	PS3	360		4. Quartal
	Fable III	Microsoft	Rollenspiel		360		2010
	Fallout New Vegas	Namco-Bandai	Rollenspiel	PS3	360		4. Quartal
	Final Fantasy XIV	Square Enix	Rollenspiel	PS3			2010
UPDATE	FlingSmash	Nintendo	Geschicklichkeit			Wii	2010
	Front Mission Evolved	Square Enix	Action	PS3	360		2010
NEU	Gears of War 3	Microsoft	Action		360		2011
	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	PS3	360		2011
	Inversion	Namco-Bandai	Action-Adventure	PS3	360		2011
NEU	L.A. Noire	Rockstar	Action-Adventure	PS3	360		4. Quartal
	Micky Epic	Disney	Action-Adventure			Wii	4. Quartal
S.39	Nail'd	Deep Silver	Rennspiel	PS3	360		4. Quartal
	Portal 2	Valve	Denken	PS3	360		4. Quartal
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	PS3	360		2011
NEU	SAW 2	Konami	Action	PS3	360		4. Quartal
	Trinity: Souls of Zill O'll	THQ	Action-Rollenspiel	PS3			2010
	Tron Evolution	Disney	Action	PS3	360		2010
	True Crime Hong Kong	Activision	Ego-Shooter	PS3	360		2010

Gears of War 3

2011 • Action • 360

Jeder hat es erwartet, nun hat Cliff Bleszinski die offizielle Bestätigung abgeliefert: Marcus Fenix und seine Kumpane ziehen ein drittes Mal gegen die Locust in den Krieg. Ansonsten sind die Informationen über den im nächsten Frühjahr erscheinenden Shooter rar gesät: Immerhin wissen wir, dass sich der Grafikstil nicht ändert, erstmals weibliche Soldaten mit von der Partie sind und die Kampagne zu viert spielbar sein wird.





Olymptronica

30. bis 31. Oktober • Frankfurt am Main

Aufgrund von außerplanmäßigen Reparaturen am universitären Veranstaltungsgebäude findet die fünfte "Olymptronica" in diesem Jahr erstmals am letzten Oktoberwochenende statt. Die unterstützenden Hersteller freut's, denn dann beginnt das Weihnachtsgeschäft. Im letzten Jahr waren auf der Messe für Spielkultur u.a. Nintendo und Konami groß vertreten.

Nail'd

4. Quartal • Rennspiel • PS3 / 360



Nein, der Name oben ist kein Fehler – es handelt sich hier nicht um "Pure 2", auch wenn das kommende Rennspiel der polnischen Entwickler Techland (u.a. "Call of Juarez") wie ein eineiiger Zwilling aussieht. "Nail'd" setzt ebenfalls auf flinke Quads und naturbelassene Kurse mit vielen Höhenunterschieden, macht aber einen wichtigen Unterschied: Tricks sind hier bestenfalls Nebensache, stattdessen geht es nach bester Arcade-Racer-Manier nur um Tempo und Endplatzierung.

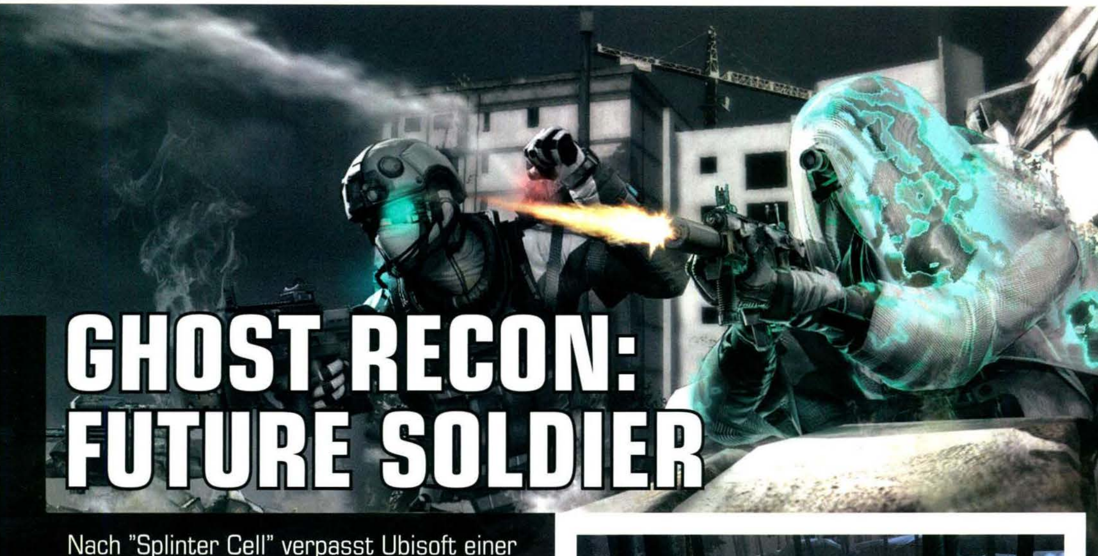
Castlevania: Lords of Shadow

20. Mai • Rennspiel • PS3 / 360



Leider konnten wir die Vampirkillermär nur in Form eines Videos begutachten, doch das sah schon mal richtig gut aus: Das Design – obgleich ein wenig generisch – war ebenso kompetent wie stimmig, der Sound erinnerte an vertraute "Super Castlevania"-Klänge. Die Entwickler versprechen über 40 wuchtige Combos mit Eurem Kampfkreuz, zudem Wurfdolche und andere Gemeinheiten als aufrüstbare Zweitwaffen. Wir bestaunten auch rasante Plattform-Passagen: Held Gabriel verwandelt sein Kampfkreuz in eine Kettenform, schwingt sich durch optisch sehenswerte Areale oder balanciert elegant über schmale Passagen. Außerdem drin: Rätsel, die schnelle Reflexe und kluges Nachdenken gleichermaßen erfordern – es warten typische Spiegel-Lichteinfall-Kopfnüsse und tödliche Stromfallen. Am spannendsten aber war die Enthüllung der Titanen: Auf diesen monumentalen Boss-Ungetümen müsst Ihr nicht nur kurze Kletterpassagen bestehen, sondern Euch tatsächlich – wie im legendären "Shadow of the Colossus" – Stück für Stück den Schwachstellen der Titanen nähern. Wir lechzen nach einer Preview-Version, denn schließlich war das die einzig echte Enttäuschung beim neuen "Castlevania": dass uns die spanischen Entwickler von Mercury Steam noch nicht selbst Hand an "Lords of Shadow" legen ließen.





GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

Nach "Splinter Cell" verpasst Ubisoft einer weiteren Tom-Clancy-Serie eine Wiederbelebung mit teils unerwarteten Mitteln.

Moderne Kriege wirken durch das freigegebene Material der Militärs fast wie ein Videospiel – das nutzte Ubisoft bei den beiden "Ghost Recon: Advanced Warfighter"-Spielen als Hintergrund für einen Blick in die Zukunft der Soldaten von morgen. Nun steht der Nachfolger "Future Soldier" an, der sich an einer Neudefinition des Konzepts versucht.

"Wir wollen kein Sci-Fi-Spiel machen", erzählt Produzent Jean-Bernard Jacon bei einer Präsentation in Paris. "Die Kriegsführung hat sich schon jetzt stark gewandelt. Im Szenario der Zukunft wollen wir die Technik zeigen, die heute in Forschungsprojekten erprobt und in miniaturisierter Form zum Einsatz kommen wird." Ideengeber für viele Features und die rund 40 Waffen im Spiel waren das reale "Future Soldier 2030"-Programm, Gespräche mit der US-Militärforschungsinstitution DARPA oder Kontakte zu israelischen Militäreinheiten.

Bei dem in Paris entwickelten Titel setzt man aber nicht nur bei den Waffen auf Abwechslung. Als Schauplätze rund um den Globus dienen norwegische Ölfelder, Schneelevels oder Wüstenregionen. Spannend dürfte ein Levelabschnitt auf dem Flugzeugträger USS Ronald Reagan werden. Die Handlung der Einzelspielerkampagne wird dabei aus wechselnden Perspektiven erzählt, die sich bewusst voneinander abheben. Mal schlüpft Ihr in die Rolle des Technikers Oleg, später erlebt Ihr die Sicht des Bodyguards von Präsident Karsharov oder die Perspektive des Elitesoldaten Captain Edward Kachenko, dessen Eltern russische Einwanderer waren.

Eine Eliteeinheit besteht in "Future Soldier" wie bisher aus vier Mitgliedern bzw. Klassen: Techniker, Kommandoleiter, Scharfschütze und beinahe gleichberechtigt die Drohne. Der Wechsel von der Dynamik eines Teams hin zum Einzelsoldaten, der möglichst verschiedene Aufgaben beherrscht, soll den Spielverlauf abwechslungsreicher machen und den Spieler mit seinen Entscheidungen in den Vordergrund rücken. Die Grundausrüstung des Teams ist abseits einer EMP-Drohne des Technikers immer ähnlich. Über das Cross-Com kommuniziert das Team, dank einer modernen optischen Tarnung verschmilzt es zeitweise mit der Umgebung. Das in die Uniform eingearbeitete Exo-Skelett, welches ähnlich einem Rucksack bei der Gewichtsverteilung ist und die körperlichen Fähigkeiten unterstützt, verleiht den Soldaten eine besondere Ausdauer und Beweglichkeit.



360 Mensch und Maschine: Die mobile und mit ordentlich Waffenkraft ausgestattete Drohne ist ein gleichwertiges Mitglied Eures Teams.

Im vorgestellten Demolevel, der noch sehr tunnelartig wirkte, wurde das durch seinen tiefen Kamerawinkel an den Laufgang von "Gears of War" erinnernde Slide-Manöver gezeigt, bei dem der Soldat aus der Hocke über den Boden rutscht. Als wichtigste Neuerung dürfte das Link-Up-System für Gesprächsstoff unter Shooter-Fans sorgen. Mit einem Knopfdruck soll es möglich sein, jeweils ein Teammitglied als schützenden Begleiter mitzunehmen. Creative Director Olivier Dauba nannte dies bei der Vorstellung "360-Grad-Gameplay" – in der Praxis dürften vor allem Anfänger im Mehrspieler-Modus mit je acht Teilnehmer davon profitieren. *gw*

360 "Ghost Recon: Future Soldier" setzt zwar auf mehr Dynamik, eines ändert sich aber keinesfalls: Sinnvolles Nutzen der Deckung zahlt sich stets aus.

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Ubisoft, Frankreich**
Hersteller	**Ubisoft**
Genre	**Action**
Termin	**4. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS
- » innovative Waffensysteme
- » neuartiges Link-Up-System
- » interessante Einzelcharaktere und Fähigkeiten
- » futuristische Inszenierung

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- » tunnelartige Levelabschnitte
- » Texturen und Umgebung noch spartanisch

FAZIT » **Die Konzeptänderungen des Action-Shooters dürften anfangs etwas Eingewöhnungszeit erfordern, aber zusammen mit einer gut erzählten Geschichte oder spannenden Multiplayer-Karten wird's richtig interessant.**

COM!NG PSP·DS

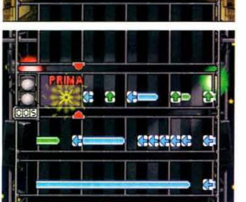
	SPIELE-TERMINE					HANDHELD
UPDATE	Ace Combat: Joint Assault	Namco-Bandai	Action	PSP		30.7.
	Batman: The Brave and the Bold	Warner	Action-Adventure		DS	3. Quartal
	Battle vs. Chess	Zuxxez	Denken		DS	Mai
	Bibi Blocksberg: Das große Hexenbesenrennen	Kiddinx	Simulation		DS	2010
	Blue Dragon: Awakened Shadow	Namco-Bandai	Rollenspiel		DS	September
NEU	Die Legende der Wächter	Warner	Action		DS	September
	Dodge Racing: Charger vs. Challenger	F + F Distribution	Rennspiel		DS	Mai
UPDATE	Dragon Ball: Origins 2	Namco-Bandai	Action		DS	2.7.
	Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies	Square Enix	Rollenspiel		DS	3. Quartal
	Duke Nukem Trilogy: Chain Reaction	Koch Media	Action	PSP	DS	2. Quartal
	Duke Nukem Trilogy: Critical Mass	Koch Media	Action	PSP		2. Quartal
	EA Sports MMA	Electronic Arts	Sport	PSP	DS	2010
	Earthworm Jim	Gameloft	Jump'n'Run		DS	Mai
	From the Abyss	NBG	Action-Adventure		DS	20.5.
UPDATE	Fullmetal Alchemist: Brotherhood	Namco-Bandai	Action	PSP		13.6.
	Galactic Taz Ball	Warner	Action		DS	Mai
	GeoMaster	Tivola	Denken		DS	Juni
	God Eater	Namco-Bandai	Action	PSP		2010
	Golden Sun DS	Nintendo	Rollenspiel		DS	2010
	Gormiti: The Lords of Nature Return	Konami	Action-Adventure		DS	2010
NEU	In the Mix: Featuring Armin van Buuren	S.A.D.	Musik		DS	Juni
S.41	Jam with the Band	Nintendo	Musik		DS	21.5.
UPDATE	Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4	Warner	Action-Adventure		DS	29.6.
	Lego Star Wars III: The Clone Wars	Activision	Action	PSP	DS	3. Quartal
	Mega Man Zero Collection	Capcom	Action		DS	Juni
S.41	Metal Gear Solid: Peace Walker	Konami	Action-Adventure	PSP		17.6.
	Popstars	F + F Distribution	Simulation		DS	3. Quartal
	Prince of Persia: Die Vergessene Zeit	Ubisoft	Action-Adventure	PSP	DS	13.5.
UPDATE	Puzzle Quest 2	Namco-Bandai	Geschicklichkeit		DS	Juni
NEU	Rooms: The Main Building	Nintendo	Denken		DS	4.6.
	Scribblenauts 2	Warner	Geschicklichkeit		DS	3. Quartal
	Sherlock Holmes and the Mystery of Osbourne House	Deep Silver	Adventure		DS	2. Quartal
	Sims 3	Electronic Arts	Simulation		DS	4. Quartal
NEU	Sports Island	Konami	Sport		DS	3. Quartal
	Tiger Woods PGA Tour 11	Electronic Arts	Sport		DS	1.7.
	Tim und Struppi: Das Geheimnis der 'Einhorn'	Ubisoft	Adventure		DS	2010
	Tour de France Saison 2010	Koch Media	Simulation	PSP		3. Quartal
	Toy Story 3	Disney	Action-Adventure	PSP	DS	17.6.
	UFC 2010	THQ	Sport	PSP		25.5.

Jam with the Band

21. Mai • Musik • DS

Es geschehen Zeichen und Wunder: Wer hätte ernsthaft damit gerechnet, dass Nintendos Musikspiel "Daigasso! Band Brothers" doch noch den Weg in den Westen schafft? Statt des Debüts von 2004 erhalten wir die 'erst' zwei Jahre alte "Deluxe"-Fassung, die um zahlreiche Online- und Community-Funktionen aufgemotzt wurde. Im Mittelpunkt steht weiterhin das Musizieren, bei dem eine Markierung instrumentenbasierte Notenspuren abfährt und Ihr rechtzeitig die passenden Knöpfe drücken sollt. Rund 50 Songs (darunter einige Nintendo-Medleys) werden auf das Modul gepackt, weitere gibt es per Download.





Metal Gear Solid: Peace Walker

17. Juni • Action-Adventure • PSP







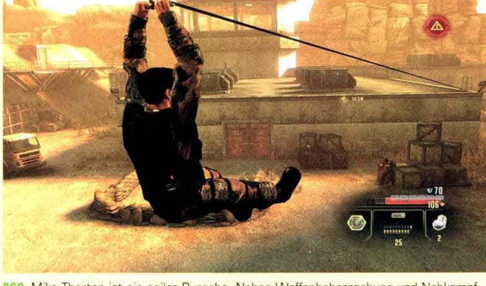
Der neueste PSP-Ableger der Schleich-Saga erscheint in Deutschland erst Mitte Juni. Die Wartezeit versüßt Euch Serienguru Hideo Kojima mit zahlreichen Ankündigungen, von denen manche selbst eingefleischte Fans überraschen dürften. So kooperiert Kojima Productions mit einer Reihe von Firmen, darunter Ubisoft – wie schon in "Metal Gear Solid 4". Aus dem Assassinen-Universum übernimmt Snake die Möglichkeit, sich im Stroh zu verbergen und Gegner hinterrücks zu überwältigen. Dabei seid Ihr jedoch nicht an stationäre Wagen gebunden, vielmehr spaziert Ihr mit einem kistenförmigen Strohballen durch die Spielwelt. Auch Capcom steuert etwas bei: Weil die "Monster Hunter"-Reihe in Japan zu den populärsten Titeln für PSP zählt, geht Ihr nun auch mit Snake im Vierer-Team auf die Jagd. Diverse bekannte Bestien tummeln sich im Spiel auf einer separaten Monster-Insel, Unterstützung erhält Snake durch das Katzenwesen Felyne aus "Monster Hunter: Freedom Unite". Zudem grillt Ihr am Lagerfeuer – statt Fleisch allerdings die berühmten Rationen.

Neben Videospiel-Herstellern platzieren weitere Unternehmen ihre Produkte: Erholt Euch mit dem Axe Spray, mampft Doritos Chips, die Ihr mit Pepsi- und Mountain-Dew-Drinks hinunterspült. Doch Obacht: Kippt sie nicht über Euren Walkman und schont die T-Shirts, die Ihr im Spiel wie auch in der Realität tragen dürft. Diese bestellt Ihr unter folgender Adresse: http://store.uniqlo.com/jp/store/feature/ut/metalgear/



ALPHA PROTOCOL

Kein simples Actionspiel: Obsidian Entertainment zieht seinen Spionage-Thriller als komplexes Rollenspiel auf.



360 Mike Thorton ist ein agiler Bursche: Neben Waffenbeherrschung und Nahkampferfahrung hat er auch ein Talent für die Nutzung von Seilrutschen.

Die ersten Assoziationen beim Thema Rollenspiel sind stets fantastische Welten, furchtlose Krieger, magische Gefechte und epische Geschichten um Helden und Schurken – egal, ob im finsteren "Dragon Age"-Mittelalter oder im modernen Cocoon von "Final Fantasy XIII".

Aber kann das wirklich alles sein? Ist das Spielkonzept um taktische Kämpfe, Erfahrungspunkte und das Aufleveln von Helden nur auf fantastische Settings verschiedener Couleur beschränkt? Bei Obsidian Entertainment (siehe Kasten) hat man sich genau diese Frage gestellt.

Herr Spion, Telefon!

Das Ergebnis der Überlegungen heißt "Alpha Protocol": Das Agentenspiel verbindet die klassischen Rollenspiel-Regeln clever mit unserer profanen Realität und schafft es so, aus zwei mittlerweile recht gewöhnlichen Grundzutaten ein interessantes, frisches Spielerlebnis zu erschaffen. Dabei sieht "Alpha Protocol" auf den ersten Blick unspektakulär aus. Auf seinen Missionen pirscht Agent Mike Thorton wie in einem typischen Third-Person-Shooter durch Hinterhöfe und edle Hotelanlagen, stets die Waffe im Anschlag.

Doch zwei entscheidende Faktoren unterscheiden "Alpha Protocol" von typischen Actionspielen. Zum einen sind Kämpfe und Schießereien ein rein optionales Spielelement – laut den Entwicklern kann ein cleverer Spieler "Alpha Protocol" beenden, ohne auch nur einen Schuss abzufeuern. Umgeht Gegner, setzt Eure Umgebung zu Euren Gunsten ein oder schaltet patrouillierende Widersacher mit einer schnellen Attacke von hinten aus. Wie Ihr spielt, bleibt alleine Euch überlassen.

Baut Ihr Euch als smarter Geheimagent ein Netzwerk von Gleichgesinnten auf, geht Ihr manche Mission mit einem hilfreichen Verbündeten an. Der kann für ein spektakuläres Ablenkungsmanöver sorgen und damit postierte Wachen weglocken – schon habt Ihr freie Bahn und infiltriert Euer Ziel in aller Ruhe.

Setzt Ihr dagegen lieber auf technisches Know-how, nutzt Ihr Waffen effektiver und hackt Euch leichter in Computer ein. Wo ein grimmiger Einzelkämpfer es im Alleingang mit einer wilden Horde anstürmender Triaden aufnimmt, knackt der MacGyver vom Dienst eine Selbstschussanlage, bringt sich in Sicherheit und beobachtet in aller Ruhe, wie diese die Gegnerhorden dezimiert.

Selbst wenn Ihr Euch entscheidet, lieber martialisch vorzugehen, führt wildes Ballern so gut wie nie zum Erfolg. Sogar wenn Ihr manuell zielt und selbst den Abzug drückt, schlägt hinter der Action-Fassade ein Rollenspiel-Herz: Eure Charakter-Skills und die richtige Taktik entscheiden über Sieg und Niederlage, nicht ein schneller Feuer-Finger. Neben der Kenntnis der vier unterschiedlichen Waffentypen und ihrer sinnvollen Einsatzgebiete ist vor allem Geduld gefragt.

MULTI-TALENT-AGENT

Mike Thorton kann seine Gegner auf verschiedenste Weisen unschädlich machen.



Schleicht Euch von hinten an und setzt die Wache mit einem gezielten Hieb lautlos außer Gefecht.

Gut für Eure Gesundheit: Geht hinter Kisten in Deckung und erschießt Gegner aus sicherer Entfernung.

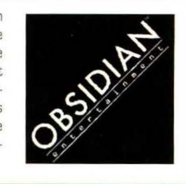
Dank seiner Kung-Fu-Künste erledigt Mike auch bewaffnete Widersacher mit bloßen Händen.



PS3 "Alpha Protocol" ist keine Action-Orgie: Oft erweist sich vorsichtiges Agieren als sinnvoller oder Eure Dialogentscheidungen (kleines Bild) beeinflussen die Handlung.

> Ihr müsst nicht einen Schuss abfeuern, um ans Ziel zu gelangen.

WER IST OBSIDIAN?



2003 gegründet, ist Obsidian Entertainment die Nachfolge-Firma der kurz zuvor geschlossenen Black Isle Studios. Fokus des Teams sind Rollenspiele im klassischen PC-Stil, dort feierte die Truppe aus Irvine, Kalifornien auch ihre bisher größten Erfolge: "Neverwinter Nights 2" und seine Erweiterungen werden in PC-Kreisen hoch geschätzt, aber auch auf Konsole hat Obsidian mit der Auftragsarbeit "Knights of the Old Republic II: The Sith Lords" bereits Erfahrungen gesammelt. Allerdings konnte das Sci-Fi-Abenteuer nicht ganz an die Qualitäten des BioWare-Erstlings heranreichen. Grund dafür war jedoch weniger mangelndes Können der Entwickler, sondern eine viel zu früh gesetzte Deadline. Für "Alpha Protocol" hat Sega Obsidian weitaus mehr Zeit gegeben, man darf also gespannt sein.

Je länger Ihr mit Eurer Pistole zielt, desto genauer wird Euer Treffer. Nur wer sich gut zu verbergen weiß und den Gegner in aller Ruhe aufs Korn nimmt, schaltet seine Antagonisten schnell und effektiv aus.

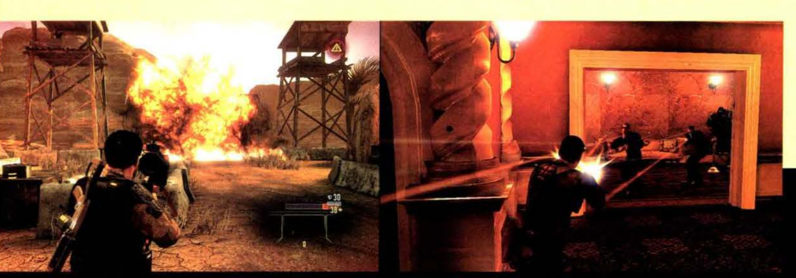
Ebenfalls ein ruhiges Händchen und Konzentration braucht Ihr, wenn Ihr Euch in Computer hackt oder Schlösser knackt: Bei Ersteren gilt es, in einem großen beweglichen Zahlenfeld zwei bestimmte Kombinationen zu finden. Bei Letzteren kommt Ihr nur weiter, wenn Ihr die Analogtaster gefühlvoll betätigt – beides natürlich unter Zeitlimit!

Herr Agent, es brennt!

Aber Feuergefechte, Infiltrationen und Hackereien sind nur ein Teil des Agenten-Alltags. Genauso wichtig sind Gespräche, die Mike mit potenziellen Verbündeten und seinen Gegnern führt. "Alpha Protocol" verzichtet auf Gut-Böse-Entscheidungen, die man vor allem aus BioWare-Spielen kennt. Falsche Antworten gibt es nicht, Ihr kommt in Euren Gesprächen immer zum Ziel. Konsequenzen drohen trotzdem: Je nachdem, wie die anderen Protagonisten zu Euch stehen, verläuft das Spiel später in anderen Bahnen. Manche Missionen könnt Ihr nur angehen, wenn Ihr zu bestimmten Figuren das richtige, nicht zwingend positive Verhältnis habt.

Hier kommt Mikes Charakterisierung – oder besser gesagt das Fehlen dieser – zum Tragen. Euer Alter Ego ist nämlich ein unbeschriebenes Blatt, das erst Ihr mit Charakter füllt. Ob Ihr das Abenteuer als charmanter Bond-Verschnitt meistert oder wie ein grober Jack Bauer durch die Geschichte pöbelt, ist Euch überlassen und wird sowohl durch Eure Spielweise als auch Euer Verhalten in den Dialogen bestimmt – seid Ihr draufgängerisch-flapsig, kühl und professionell, oder versteht Ihr Euch darauf, Eurem Gegenüber Honig um den Bart zu schmieren?

Spielerisch pendeln sich die Dialoge zwischen "Mass Effect" und "Sakura Wars" ein: Wie im BioWare-Titel gebt Ihr keine direkten Antworten, sondern wählt den generellen Tonfall. An "Sakura Wars" erinnert dagegen der Timer: Ihr habt in den Dialogen nicht unendlich viel Zeit, über Euer Vorgehen nachzugrübeln, und müsst daher auf Zack sein – ein guter Agent sollte eben mehr als nur zielsicher schießen können. *tn*



Mit großkalibrigen Waffen lässt Mike Gegner in einer großen Explosion verpuffen. Unauffällig ist das nicht.

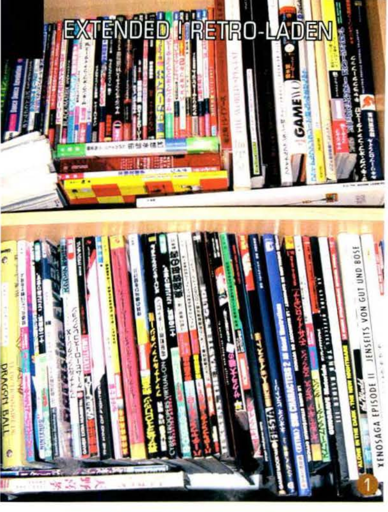
Riskant: Im offenen Feuergefecht könnt Ihr nur auf Euren Schutzanzug und die Unfähigkeit der Gegner, ordentlich zu zielen, hoffen.

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Obsidian Entertainment, USA**
Hersteller	**Sega**
Genre	**Action-RPG**
Termin	**28. Mai**

DAS GEFÄLLT UNS:
- gut geschriebene Dialoge
- viele spielerische Freiheiten
- interessantes Kampfsystem
- clevere Hacker-Sequenzen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- grafisch kein Überflieger

FAZIT » **Egal ob Ballern, Schleichen oder Diskutieren: "Alpha Protocol" bietet Agenten-Action für jeden Geschmack. Bisher macht das Spionage-Abenteuer spielerisch eine gute Figur und bietet jede Menge Freiheiten.**







Nostalgie en Français: Der Retro Game Shop in Paris

Die französische Hauptstadt ist immer einen Besuch wert, selten sind jedoch Videospiele der Grund. Wer aber schon da ist, darf sich diesen Retro-Laden nicht entgehen lassen!



Paris bietet viele Sehenswürdigkeiten: Ein Louvre-Besuch sollte ebenso auf dem Reiseplan stehen wie ein Spaziergang auf der Champs-Élysées oder durch Montmartre. Gamer mit Faible für die gute alte Zeit schreiben sich beim nächsten Besuch einen weiteren Anlaufpunkt in ihr Tourbuch: In der Rue Trousseau, nicht weit entfernt vom Place de la Bastille, befindet sich der Retro Game Shop - ein kleiner, aber feiner Laden, der sich fast ausschließlich auf Spiele-Oldies spezialisiert hat und beinahe schon ein Museum für Raritäten, exotische Hardware und Klassiker darstellt.

Beim Betreten des vermeintlich kleinflächigen Verkaufsraumes werdet Ihr große Augen machen. Links eine Vitrine voller PC-Engine-Klassiker, rechts stapelweise Famicom-Module, frontal schaut der staunende Besucher auf meterweise japanische Sega-Saturn-Software, während über seinem Kopf ein großer Plüsch-Fragezeichenblock aus "Super Mario Bros." baumelt. Also: Kurz die Augen schließen, im Geiste den Kontostand überschlagen, tief durchatmen und los geht's.

Klassiker für jeden Geschmack

Der Schwerpunkt des Retro Game Shops liegt auf der Zeit zwischen NES und PS2. Die früheren Generationen made in USA spielen bei Inhaber Regis Miserolle eine untergeordnete Rolle - der japanophile Einschlag des Ladens ist nicht zu übersehen. Wo in anderen Geschäften eine Xbox 360 den neuesten Grafik-Kracher präsentiert, steht im Retro Game Shop ein betagter 4:3-Röhrenfernseher, auf dem Regis seine jüngste 8-Bit-Entdeckung "Crisis Force", einen beeindruckenden Famicom-Vertikal-Shooter von Konami, zur Schau stellt.

Je länger Ihr Euch im Retro Game Shop aufhaltet, desto mehr Dinge entdeckt Ihr: Im Hardware-Regal stehen nicht nur Exoten wie Bandais Pippin oder diverse PC-Engine-Varianten, sondern sogar ein originalverschweißtes 64DD-Laufwerk, Nintendos glückloses N64-Add-on, das mit Zip-ähnlichen Speichermedien die Modul-Konsole aufpeppen sollte. In einer anderen Ecke stolpert Ihr über einen Stapel von Jamma-Automaten-Platinen, daneben reihen sich zahllose Neo-Geo-Module. Im Shooter-Schrank finden wir hinter den ebenfalls schon teuren Mega-Drive-Titeln "Musha Aleste" und "Gleylancer" die unscheinbareren Hüllen von "Radiant Silvergun" (Saturn) und "Sapphire", den heiligen Gral der PC-Engine-Sammler - für satte 299 Euro wechselt das Spiel den Besitzer.

Nicht billig, aber fair

Wenn der Retro Game Shop überhaupt eine 'Schwäche' hat, dann ist es seine kompetente Leitung: Regis weiß genau, was seine Schätze wert sind - Schnäppchen, wie Ihr sie auf manchem Flohmarkt oder auch in weniger fachmännisch geführten Geschäften mit Retro-Ecke machen könnt, sind hier unwahrscheinlich.

Dafür habt Ihr im Retro Game Shop mehrere Sicherheiten: Sämtliche Spiele sind auf ihre Funktionsfähigkeit getestet und aufgrund des ausladenden Archivs könnt Ihr fast sicher sein, einen gesuchten Klassiker in Regis' Laden auch zu finden. Wenn ein Titel doch nicht vorhanden ist, weiß der sympathische Geschäftsführer meist, wie und wo er ihn besorgen kann; dann wird es in der Regel jedoch teuer. Solltet Ihr in nächster Zeit keine Möglichkeit für eine Paris-Stippvisite haben, dann besucht den Laden einfach online - unter www.retrogame-shop.com. *tn*









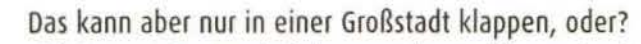


"Shoot'em-Ups sind am beliebtesten!"

Beim Besuch im Pariser Retro Game Shop plauderten wir mit Inhaber Regis Miserolle über seinen Laden.

M! Games: Wie kamst Du auf die Idee, in Zeiten von eBay, Virtual Console & Co. einen Laden nur für alte Spiele zu eröffnen...

Regis Miserolle: Eine Reise nach Japan brachte mir Erleuchtung. Dort gibt es zahlreiche Läden, die Klassiker führen, alte Spiele haben einen anderen Stellenwert und werden auch in den Geschäften anders behandelt; viele sind kaum von Neuware zu unterscheiden. Also dachte ich mir, dass ich mich auch daran versuchen könnte. Das war vor vier Jahren – seitdem gibt es meinen kleinen Laden.



Das kann aber nur in einer Großstadt klappen, oder?

Richtig, so ein Geschäftskonzept lässt sich nur in einer Stadt wie Paris realisieren. Hier sind viele potenzielle Kunden auf engem Raum versammelt – Spielefans, die wirklich Sinn für Retrogames haben. Schnell bildete sich eine Stammkundschaft. Außerdem haben wir noch einen Online-Auftritt mit Versand, der beschert uns Kunden aus England, Deutschland und sogar den USA.

Welche Titel oder Plattformen werden am meisten von den Kunden nachgefragt?

Zuerst dachte ich, dass RPGs am besten laufen würden, tatsächlich liegen aber Shoot'em-Ups vorne – die sind unter Sammlern das beliebteste Genre. Die wichtigsten Konsolen hier im Laden sind Segas Saturn, PC-Engine und das Super Nintendo – dafür verkaufe ich die meisten Titel. Und da es auf den beiden erstgenannten Systemen eine ganze Menge an hochwertigen Shootern gibt, besteht natürlich ein Zusammenhang zwischen diesen Kundenvorlieben.

Haben Retro-Spiele in Frankreich einen höheren Stellenwert als in anderen europäischen Ländern?

Nein, auch hier sind Retrogames eine Nische – allerdings mit interessierten und engagierten Fans. Du siehst hier im Bücherregal sogar einige Magazine und Literatur über alte Spiele; ein Markt ist also vorhanden und die Leute wissen, was mancher Klassiker wert ist.



Freundlicher Typ: Game-Shop-Besitzer Regis Miserolle.

Ich sehe da aber auch das ein oder andere Spiel für die Xbox 360 oder den DS...

Stimmt, dabei handelt es sich aber primär um Klassiker-Sammlungen oder ein Spiel wie "Retro Game Challenge" für DS. Ausnahmen sind Titel wie der Xbox-360-Shooter "Otomedius G" – wir haben hier einige ausgesprochene Nippon-Freaks, denen wir Importspiele besorgen.

Durch die Download-Plattformen der neuen Konsolen sind Klassiker, die ehemals sehr selten waren, für kleines Geld erhältlich. Ist das ein Problem?

Eigentlich kaum. Gerade bei Sammlern kann ein Download nicht mit einem echten Modul samt Verpackung und Anleitung mithalten. Eher glaube ich, dass nun mehr Leute auf die Klassiker aufmerksam werden und beginnen, sich dafür zu interessieren.

Was ist das wertvollste oder seltenste Stück hier?

Da fallen mir gleich mehrere ein: Zum einen haben wir hier ein wunderbar erhaltenes Exemplar von "Sapphire" für die PC-Engine, eines der seltensten und wertvollsten Shoot'em-Ups überhaupt. Dann steht hier auch die PC-Engine LT, die Laptop-Variante der Hardware – ein schönes und rares Stück. Weniger bekannt, aber auch sehr selten ist "Final Fight Tough", die japanische Version von "Final Fight 3" für das Super Famicom.

1 » Lösungsbuchwälzer und Artbooks in (fast) allen Sprachen.
2 » Hier geht's rein in den Retro Game Shop.
3 » In der Vitrine tummeln sich Handhelds und RPGs.
4 » Sammler von Welt schwören auf Original-Packungen.
5 » Noch seltener als Spiele: originalverpackte Konsolen!
6 » Für die aktuellen Systeme: Shooter und Collections.
7 » Der Fragezeichenblock – das perfekte Zockerkissen.
8 » Hurra! Super-Famicom-Spiele fast im Neuzustand.
9 » Hier findet Ihr die Rue Trousseau und den Laden.
10 » Super Mario turnt in zig Varianten durch die Regale.
11 » Rechts im Bild: die so seltene wie glücklose PC-FX.
12 » Direkt aus Nippon: der Super-Famicom-Koffer.
13 » Gehören dazu: dicke, schwere Arcade-Boards.









Pleiten, Pech und Pannen

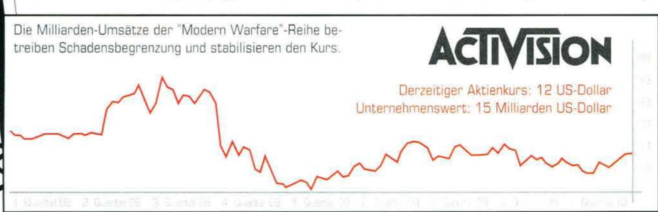
Eine Branche baut um

Zuvor als krisensicher geadelt, später mit Insolvenzen und Entlassungswellen gestraft: die Videospielindustrie in der Wirtschaftskrise.

Spätestens im vergangenen Jahr hat die junge Videospielindustrie ihre Unbeschwertheit verloren. Jahrelang galt die Branche als Wachstumsgarant in einer stockenden Weltwirtschaft, denn gespielt wird immer und in konjunkturellen Krisenzeiten greifen die Zocker erst recht zum Controller – so der Eskapismusgedanke, der uns in schwierigen Zeiten einen erhöhten Bedarf an ablenkender Unterhaltung unterstellt (siehe Kasten Seite 48). Doch zahlreiche Negativmeldungen über Studioschließungen und interne Umstrukturierungen (was in beschönigender Weise nichts anderes als Stellenabbau meint) der vergangenen 18 Monate offenbaren: Die Weltwirtschaftskrise hat die Spielindustrie nicht eingeholt, sondern längst überrollt.

Von Schließungen und Entlassungen

An das Jahr 2009 denken mehr als 11.500 Mitarbeiter aus dem Videospiel-Sektor mit ungutem Gefühl – denn da erhielten sie ihre Entlassungspapiere. Diese 'Rekordzahl' (rund 15 Prozent der weltweiten Belegschaft in Videospiel-Unternehmen) bezeichnet den größten Jobverlust der Branche in den letzten 25 Jahren. Getroffen hat es vor allem amerikanische Arbeitnehmer: Wie die Analystengruppe M2 Research feststellt, liegen 52 von 95 geschlossenen Studios in den USA. Die ersten, die ihren Hut nehmen, kommen aus dem Qualitätsmanagement, aber auch zahlreiche Programmierer und Designer sowie Mitarbeiter aus den Produkt- und Marketingabteilungen schieden aus ihren Firmen aus. Die Umstrukturierungen umfassen also alle Unternehmensbereiche und alle drei großen Weltmärkte: 12 Prozent der weltweiten Entlassungswelle gehen auf das asiatische Konto, wovon vier Fünftel auf Japan entfallen. Ähnliche Zahlen meldet Europa, hier nahmen im internationalen Vergleich 13 Prozent der Angestellten ein Kündigungsschreiben entgegen. In Großbritannien kriselt es dabei in zweifacher Hinsicht. 81 Prozent der in Europa ausgesprochenen Kündigungen fiel auf das Inselreich, zudem ging der Umsatz mit Video- und Computerspielen auf physischen Datenträgern im vergangenen Jahr um 20 Prozent zurück. Diese Finanzeinbußen im wichtigsten europäischen Markt begründen sich auf den Umgang mit der angespannten Lage Anfang 2009. Die Hersteller verschoben wichtige Titel auf das Weihnachtsgeschäft, eine "Technik, um die angespannte ökonomische Situation [...] zu überwinden", sagt Medienanalyst Piers Harding-Rolls vom englischen Forschungsinstitut Screen Digest. Oder Publisher setzten große Titel wie "Bayonetta", "Splinter Cell: Conviction", "Singularity" oder "BioShock 2" gleich für 2010 an, auch weil die unbändige Vorbestellerfreude des Activision-Phänomens "Call of Duty: Modern Warfare 2" vielen Konkurrenten tiefe Sorgenfalten bereitete. Mit dem erwarteten Kassenschlager aus dem Hause Infinity Ward wollte sich bis auf "Assassin's Creed II" niemand messen, so dass beide Spiele von der Abstinenz der Konkurrenz profitierten – Activision und Ubisoft klopften sich daraufhin millionenfach auf die Mitbewerberschulter. Für weitere Umsatzeinbußen sorgte ein verbissenes Preisdumping britischer Händler, was zum Beispiel dazu führte, dass "FIFA 10" bereits in der ersten Verkaufswoche teilweise für 20 Pfund bzw. 22 Euro über die Ladentheke ging. Im Geschäftsjahr 2009/10 mussten beinahe alle Hersteller einen hohen Umsatzrückgang verkraften, in die Gewinnzone fuhren sie aufgrund kräftiger Einsparungen im Personal (Microsoft trennte sich von 5.000 Mitarbeitern, Sony in den letzten 18 Monaten sogar von 8.000) trotzdem.



Die Milliarden-Umsätze der "Modern Warfare"-Reihe betreiben Schadensbegrenzung und stabilisieren den Kurs.

Teure Versäumnisse

Die allgemeine wirtschaftliche Situation ist zwar ein gern kommunizierter Beweggrund, warum Mitarbeiter entlassen werden müssen, aber beileibe nicht alleiniges Motiv. Die Umstellung auf die aktuelle Konsolengeneration habe große Kosten verursacht, während "andere [Hersteller] so auf die Umstellung fokussiert waren, dass sie nicht in der Lage gewesen sind, Änderungen des Marktes zu erkennen", schreibt das Branchenmagazin develop und meint damit die Trends digitale Distribution sowie Casual- und Social-Spiele. Electronic Arts sieht darin die Zukunft und baut die Bereiche Free-2-Play, Facebook und iPhone-Spiele sukzessiv aus. Diese Sparte werde laut EA-Chef John Riccitiello in diesem Jahr quantitativ mehr als die Hälfte aller Videospiele ausmachen, sei also ein riesiger

Das Spiel ist aus – die Opfer der Umstrukturierungen

Das vergangene Jahr war geprägt von Entlassungen, Schließungen und Insolvenzen. Der harte Sparkurs von THQ führte zu 600 Mitarbeiterentlassungen, zudem wurde das komplette 'International Office' in Europa dicht gemacht und der Entwickler Big Huge Games veräußert – nach nur 14 Monaten THQ-Zugehörigkeit. Sega setzt im Februar 560 Angestellte vor die Tür, während der durch Viacom-Milliardär Sumner Redstone ermöglichte Höhenflug von Midway unsanft endet: Warner erwirbt schließlich für 33 Millionen US-Dollar die lukrativen "Mortal Kombat"-Rechte. Activision löst hingegen überraschend den Plastikklampfen-Bauer Red Octane auf, schließt die "True Crime"-Macher Luxoflux und entlässt bei Neversoft 50 Mitarbeiter.

Electronic Arts verschlankt derweil seine Studios Mythic, Tiburon sowie Black Box und kündigt weitere Sparmaßnahmen an. Darunter fallen auch Konsolidierungsmaßnahmen für einen neuen Großkomplex in Los Angeles: Drei Studios werden vereint, wobei der Entwickler Westwood ("Command & Conquer"-Reihe) radikal verkleinert wird. Schon im Vorfeld kündigt EA an, das Team von "Command & Conquer 4" nach Release im April dieses Jahres nicht weiter zu beschäftigen. Das gleiche Schicksal ereilt auch die ruhmreichen Ensemble Studios, die sich mit "Age of Empires" unsterblich machten – doch Microsoft hinterfragte den wirtschaftlichen Wert des Entwicklers und schloss die Pforten nach Abschluss der Arbeiten am Strategiespiel "Halo Wars". Im November 2009 stellte sich zudem heraus, dass die traditionsreichen Pandemic-Studios ("Star Wars: Battlefront", "The Saboteur") aufgelöst werden. Dabei kaufte EA die Kalifornier erst zwei Jahre zuvor zusammen mit den Hit-Entwicklern BioWare aus Kanada. Pandemic passe nicht in die derzeitige Strategie von EA, heißt es offiziell. Die 200 entlassenen Mitarbeiter wehren sich und machen sich in diversen Foren Luft. Dort heißt es, Missmanagement der eigenen Marketingabteilung und der Geschäftsführung seien Schuld an dem wenig durchschlagenden Erfolg der Pandemic-Produkte.

Doch auch Atari hat kein Glück mit zugekauftem Personal. Der charismatische Phil Harrison, ehemals Chef der weltweiten PlayStation-Sparte, tritt nach nur zehn Monaten Amtszeit als Präsident von Atari im Mai des letzten Jahres ab. Hinter den 230 Millionen Euro Verlust im Fiskaljahr 2008/09 konnte sich der Star-Manager nicht verstecken, ihm wurde allerdings auch wenig Zeit eingeräumt, die ausgegebene Strategie im Bereich "Digitale Distribution" nachhaltig umzusetzen. Zeit en masse hatten dagegen die Texaner um 3D Realms: Geldmangel stoppte die Arbeiten am Ego-Shooter "Duke Nukem Forever" nach zwölf Jahren. Die Folgezeit offenbarte, dass das Spiel mehrmals von Grund auf neu entwickelt wurde. 3D Realms gilt offiziell nicht als geschlossen, musste aber einen Großteil seiner Mitarbeiter entlassen.

Nach 18 Jahren großer Spiele wie "Sacred" und großer Reinfälle wie "Anstoß 4" meldet der Gütersloher Entwickler und Publisher Ascaron Insolvenz an. Die Konsolenfassung zu "Sacred 2" brach Ascaron endgültig das Genick, die sich Monat um Monat verschob, weil Sony und Microsoft dem Action-Rollenspiel mehrmals die Freigabe verweigerten – der Programmcode war schlicht zu fehlerhaft. Die Entwicklungskosten summierten sich daraufhin auf gigantische 20 Millionen Euro. Im Juli 2009 wurde das Unternehmen zerschlagen und ging zu Teilen an Deep Silver ("Sacred"-Reihe) und Kalypso Media ("Patrizier").

Markt, den es zu beherrschen gelte. In Folge trennte sich EA letzten November von Entwickler Pandemic, der laut Unternehmensaussage nicht in die zukünftige Ausrichtung gepasst habe. Zumal der Standort Kalifornien schlicht zu teuer ist. Die Lohnkosten seien in Kalifornien zwei- bis dreimal so hoch, wie Mitarbeiter in Montreal, England, Osteuropa oder China kosten – in diesen Regionen unterhält EA bereits Standorte. Vor wenigen Wochen unterstrich der amerikanische Hersteller seine Mobilspiel-Ambitionen durch den Kauf des australischen Entwicklers IronMonkey Studios, der bereits zahlreiche EA-Marken wie "Die Sims", "Need for Speed" oder "Medal of Honor" auf das Mobiltelefon portierte.

Marketingkosten explodieren

Dass moderne Videospiele heutzutage zweistellige Millionensummen in der Entwicklung verschlingen, ist kein Geheimnis. Eher im Gegenteil prahlen einige Games gar mit Kosten jenseits der 50 Millionen Euro, wohinter sich deren superbe Qualität als Selbstverständlichkeit definieren will, gemäß der Devise: Je teurer ein Produkt, desto besser ist es auch. "GTA IV" oder "Gran Turismo 5" sind solche Kandidaten. Nun kann man dem Trugschluss unterliegen, dass sich Qualität durchsetzt und verkauft: Doch das trifft ebenso wenig auf die schreibende Videospielzunft zu wie auf Capcoms "Okami", sprich Spiele. Das Marketing wird daher zum wichtigsten Werkzeug, um einen hohen Software-Abverkauf anzukurbeln. Als beste Negativ-Beispiele dienen "Mirror's Edge" und "Dead Space", zwei neu geschaffene Marken mit teils hervorragenden Wertungen, aber nur respektablen Verkäufen. John Schappert, Chief Operating Officer bei EA, bedauerte kürzlich auf dem DICE Summit in Las Vegas das schlechte Marketing beider Titel: "Gutes Marketing kann schlechte Spiele nicht besser machen, aber gute Spiele verdienen eine bessere Unterstützung und Vermarktung." Der Wink mit dem Zaunpfahl meint indirekt: Wir haben uns Millionen an Einnahmen durch die Lappen gehen lassen, weil wir an falscher Stelle sparten. Mit "Mass Effect 2" und "Dante's Inferno" sei das nicht passiert, so Schappert, und führt stolz den Werbespot zum "God of War"-Klon während des diesjährigen SuperBowls an, der mit 30 Sekunden Laufzeit mehr als eine Million US-Dollar verschlang. Weiterhin seien Langzeitbeziehungen zum Kunden sehr wichtig, sprich Download-Content (DLC) und Social-Media-Anbindung wolle man ausbauen.

Publisher räumen den Marketing-Aufwendungen also einen sehr hohen Stellenwert ein, was sich in exorbitant hohen Produktionskosten niederschlägt; teilweise überflügeln die Marketing-Ausgaben gar die reinen Entwicklungskosten. Allein für die "Left 4 Dead 2"-Werbekampagne ließ Valve 25 Millionen US-Dollar springen, um damit TV-Spots, Plakate und Webseiten zu bezahlen. Zum Vergleich: Ein heutiger Top-Titel kostet laut einer aktuellen Studie des M2-Research-Instituts zwischen 18 und 28 Millionen Dollar. Das Finanzierungsmodell sieht daher vor, die eigentliche Produktentwicklung wie Programmierung, 3D-Modelling oder Motion Capture-Aufnahmen zunehmend an externe Partner abzugeben (Outsourcing), um die Kosten nicht explodieren zu lassen und einen Budgetrahmen einzuhalten. Die Folgen sind befristete Arbeitsverhältnisse, die sich nur auf bestimmte Abschnitte eines Projekts beziehen, hoher Konkurrenzdruck und damit einhergehend kurzzeitig extreme Arbeitsbedingungen. Im Januar beklagten Ehefrauen zahlreicher Mitarbeiter von Rockstar San Diego ("Red Dead Redemption") die harschen Arbeitsbedingungen (siehe auch M! 03/10): 14 bis 16 Stunden tägliche Arbeitszeit an sechs Tagen die Woche, kein Überstundenausgleich und hoher Termindruck. Kurz darauf meldet sich eine nicht näher genannte Quelle bei Rockstar Vancouver und bestätigte ähnliche Verhältnisse am kanadischen Standort. Das soll nur exemplarisch stehen für eine mittlerweile hoch professionalisierte Branche, die mit dem kindlichen Pionier-

Um seinen Kurswert zu halten, spart EA kräftig an Personal, schließt Studios und stutzt den Spieleausstoß.

Auch Nintendo verliert ab Oktober 2008 erheblich an Wert, hält dank Wii-Hardware aber einen hohen Kurs.

Nintendo

Derzeitiger Aktienkurs: 44 US-Dollar
Unternehmenswert: 50 Milliarden US-Dollar

geist der Heimentwickler-Zeit von vor 25 Jahren nichts mehr gemein hat. Spiele sollen Profit abwerfen – tun sie es nicht, werden die Studios einfach geschlossen bzw. im Personal entschlackt. Doch warum Hersteller trotz teils immenser Gewinne harte Personalentscheidungen fällen, hat mit einem nicht immer offensichtlichen Grund zu tun – sie sind Aktiengesellschaften.

Höher, schneller, weiter

Als Aktiengesellschaften unterwerfen sich die Hersteller dem Diktat des Wachstums, was in erster Linie in eine Umsatz- und Gewinnsteigerung mündet. Doch das ist in konjunkturellen Schwächeperioden gefährdet, erst recht, wenn die umsatzstärksten Monate Oktober und November hinter den Erwartungen zurückbleiben: "Das eingetrübte Konsumklima hat uns insbesondere im wichtigen Weihnachtsgeschäft getroffen", bescheinigt beispielsweise Olaf Wolters vom Bundesverband für Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) dem Krisenjahr 2009 in Deutschland. Man sei im Gegensatz zum britischen Markt mit einem blauen Auge davongekommen und habe 2,5 Milliarden Euro Umsatz mit Spielen und Konsolen erzielt – zum Vorjahr glücklicherweise nur ein Minus von drei Prozent.

Gewinne sind für Aktiengesellschaften deshalb wichtig, weil sie Anteilseigner zufrieden stellen, die sich über eine hohe Dividende freuen. Jährlich schütten die Unternehmen eine solche erfolgsabhängige Entlohnung je Aktie aus, deren Summe bereits einige Monate vor Auszahlung kommuniziert wird. Wenn allerdings der Umsatz schrumpft bzw. die Gewinnprognosen nicht erfüllt werden, handeln Manager meist in gleicher Weise: Sie sparen, und zwar vorzugsweise am Personal. Das erklärt das irrational erscheinende Vorgehen, trotz schwarzer Zahlen am Quartalsende mal wieder einen Schwung Mitarbeiter vor die Tür gesetzt zu haben – anders wäre man wohl nicht in den Gewinnhafen eingelaufen. Ein stetes Plus in den Geschäftsberichten wirkt sich auch auf die Rendite aus, die vereinfacht gesagt dem Aktienkäufer eine bestimmte Kurssteigerung verspricht. Dabei bleibt aber immer ein Restrisiko bestehen. Trotzdem verspricht eine hohe Rendite einen stabilen bis steigenden Aktienkurs, wodurch sich der Wert des Unternehmens erhöht. Das ist wichtig, sobald das Unternehmen eine Kapitalerhöhung anstrebt und neue Anteilsscheine auf den Markt wirft. Ein solches Vorgehen erregte im April 2008 das öffentliche Interesse, als sich Take 2 einer Übernahmeschlacht gegen EA stellte. Damals verlor EA den Titel des weltgrößten Publishers durch die Fusion von Activision und Vivendi zum Konzernkonglomerat Activision Blizzard. Aus Sorge um eine mögliche Übernahme durch die neue Nummer 1 wollte EA den Konkurrenten Take 2 für zwei Milliarden US-Dollar schlucken und bot den Aktionären zum überhöhten Preis eine Wertpapierübernahme an. Take 2 wehrte sich und erhöhte wie im obigen Modell beschrieben die Anzahl der Anteilsscheine. Zudem verkündete man, dass der Blockbuster "GTA IV" fertig sei. In Folge stieg der Aktienkurs, blähte den Wert von Take 2 unnatürlich auf und EA musste von einer Übernahme Abstand nehmen. Mittlerweile ist der Aktienkurs von Take 2 um mehr als die Hälfte gefallen, was den Großaktionär Carl Icahn Ende letzten Jahres auf den Plan rief, seinen Anteil am Publisher von 2,5 auf nunmehr 13,7 Prozent zu erhöhen. Seine Absichten sind unklar: Entweder wollte er schlicht eine unterbewertete Aktie kaufen oder Druck auf die Unternehmensleitung ausüben, Take 2 doch noch zu verkaufen – so deutet das Wall Street Journal die Aktivitäten von Icahn. Zumindest die Bilanz des am 31. Oktober 2009 abgelaufenen Geschäftsjahres spricht nicht für den Hersteller: Der Umsatz ging von 1,54 Milliarden auf 969 Millionen US-Dollar zurück, der Nettoverlust beläuft sich auf 138 Millionen US-Dollar. Das schlechte wirtschaftliche Klima in der Videospiel-Industrie schreckt zunehmend auch Risiko-Investoren ab. 2009 wurden in den USA 25 große Investitionen in Höhe von 153,7 Millionen Dollar getätigt, 2008 waren es noch 35 mit einem Volumen von 214 Millionen Dollar. In der Regel werden solche Risikokapitalanlagen getätigt, weil sie hohe Renditen versprechen. Doch wegen des Abwärtstrends in der Branche verhält sich dieser Investitionszweig konservativ: Derzeit setzt man auf Casual- und Social-Games, Großprojekte (die sogenannten AAA-Titel) gelten als weniger ertragreich. Das hat auch damit zu tun, dass sich einige Hersteller durch eine fragwürdige Marktstrategie selbst in Bedrängnis gebracht haben.

Selbstverschuldete Probleme

Einzelne Flops landet jeder Hersteller einmal: Nintendos durchwachsenes "Wii Music" quittierten Wii-Besitzer durch Nicht-Kauf, Sonys ambitioniertes "LittleBigPlanet" mühte sich lange, um die Marke von einer Million verkaufter Spiele zu knacken. Nicht oft übernimmt sich ein

Warum Videospiele als krisensicher gelten

Der Markt der Computer- und Videospiele gilt gemeinhin als resistent gegenüber konjunkturellen Schwankungen – das belegen auch die jährlich steigenden Umsatzzahlen (siehe Grafik unten). Doch woher stammt diese Einschätzung? Fünf Gründe geben Aufschluss.

1. Die Computer- und Videospielbranche ist "isoliert von größeren Wirtschaftskreisläufen", schreibt der englische The Economist. Alle Jubeljahre wird eine neue Konsolengeneration eingeläutet, was den Wirkungskreis erhöht: Fans und Technikbegeisterte erfreuen sich an jeder Iteration, gleichzeitig fallen die Konsolenpreise beständig und locken neue Spieler an. Mit jedem Zyklus werden Spiele gesellschaftsfähiger und populärer, was automatisch zum Erreichen neuer Zielgruppen führt.

2. Die Hauptzielgruppe des digitalen Zeitvertreibs sind junge Männer (im Schnitt unter 30 Jahre), die Gaming nicht als schnöden Zeitvertreib ansehen, sondern als essenziellen Teil in ihrem Leben, sagt Piers Harding-Rolls vom Analyse-Institut Screen Digest. Dabei wird der Durchschnittsspieler immer älter und in Folge seines andauernden Berufslebens wohlhabender – entsprechend investiert dieser großzügiger in Videospiele.

3. Videospiele bieten eine relativ günstige Form des Zeitvertreibs. Gemessen an einem Besuch im 3D-Kino inklusive Verköstigung bietet die Unterhaltung an einer Konsole einen größeren Mehrwert. Alex Evans vom englischen Entwickler Media Molecule ("LittleBigPlanet") nennt das gar "Staycation" oder anders ausgedrückt: Wohnzimmer-Urlaub.

4. Das Medium Videospiele ist im Gegensatz zum TV nicht passiv, sondern involviert den Spieler in ein aktiv zu steuerndes Geschehen – das fördert das Selbstwertgefühl. Zusammen mit dem grundlegenden Thema eines jeden Videospiels, nämlich der Machtausübung, steigert das den Eskapismusgedanken. Das Entfliehen aus der Realität in eine Welt, in welcher der Spieler die Rolle des Helden/Siegers/Anführers auskleidet, verleiht Spielen einen verkaufsfördernden Geborgenheits-Status.

5. Das relativ neue Arbeitsfeld der Spielebranche hat einen hohen Bedarf an gut ausgebildeten Fachkräften, für die sich insbesondere Berufsanfänger beide Beine ausreißen würden. Hohe Nachfrage trifft also auf ein noch größeres Angebot, weshalb knallharte Arbeitsbedingungen in allen Studios großer Hersteller vorherrschen und durchgesetzt werden können. Auf die Frage, warum man sich als Spieleentwickler auf sklavische Arbeitsbedingungen einlässt, antwortete ein anonymer Brief eines EA-Angestellten: "Wir haben keine Wahl. So ist das in der gesamten Branche." Doch nur so können Toptitel im Jahreszyklus veröffentlicht werden, die für klingelnde Kassen sorgen.

Weltweiter Umsatz mit Hard- und Software von Videospielen (in Milliarden)

Wenn ein Entwickler an die Börse geht – und scheitert

Für größere Unternehmen wie international aufgestellte Publisher ist ein Börsengang in aller Regel vorteilhaft. Nur selten wagen sich aber Entwickler ins Wertpapiergeschäft. Jez San vom ehemaligen größten englischen Entwickler Argonaut "hasste jede Sekunde", seit er seine 1982 gegründete Firma kurz vor dem Millenium an die Börse brachte. Warum, erzählte er dem englischen Edge-Magazin. Der Grund eines Börsengangs ist offenkundig: Der Verkauf von Anteilsscheinen (Aktien) spült Geld in die Firma (sogenanntes Cash-out), das wiederum in Projekte, Personal oder Firmenzukäufe gesteckt werden kann. Doch eben solche Investitionen fordern auch die Aktionäre: Geld darf nicht 'ungenutzt' liegen bleiben, Rücklagen werden daher selten gebildet. Entsprechend wird das gesamte Kapital in hoffnungsvolle Projekte gesteckt. Ein Wagnis, da Entwickler an wenigen Titeln parallel arbeiten und viele davon über mehrere Jahre hinweg Zeit und Geld verschlingen. Ebenfalls problematisch ist die Forderung der Aktionäre, dass neue Spielkonzepte an einem möglichst späten Zeitpunkt dem Publisher vorgestellt werden – denn je weiter das Projekt vorangeschritten ist, desto mehr Geld kann für die Spielelizenz verlangt werden. Doch das birgt große Risiken, wie Jez San anmerkt: "Was, wenn der Publisher gar nicht dein Spiel will, keinen Platz im aktuellen Portfolio hat oder nur ein schmales Marketing-Budget besitzt? Was, wenn unser Spiel schließlich doch länger in der Entwicklung ist und mehr kostet? Und was, wenn nach unserem zusätzlichen Zeitrisiko der Publisher doch nicht mehr zahlt, als er es vor Monaten auch gemacht hätte?" Daraus ergibt sich eine starke Verpflichtung gegenüber den Aktionären, welche eine Rechtfertigung für jede finanzielle Ausgabe und für jeden unternehmerischen Schritt fordern. "Ein solches Business-Modell lohnt nicht für Entwickler – Deals und Einnahmen sind lausig", resümiert San, dessen Studio fünf Jahre nach Börsengang wegen schwacher Auftragslage dicht machte. Denn unter dem Erfolgsdruck leidet auch die Kreativität: "Herausragende Spiele wurden nicht nach einem strikten Zeitplan entwickelt. Es gibt einen Grund, warum z.B. die besten Spiele von Peter Molyneux vier Jahre gebraucht haben – sie waren Zwei-Jahres-Produkte, doch wurden um weitere 24 Monate verlängert. Das kannst du dir als Entwickler nicht leisten. Quartalsberichte verlangen von dir permanente Erfolgsmeldungen", fasst San nüchtern zusammen.



»Ich hasste jede Sekunde«

Jez San, Gründer vom einst größten englischen Entwickler Argonaut.

Entwickler dermaßen wie das schwedische Studio GRIN, die mit "Wanted", "Terminator" und "Bionic Commando" drei Ausfälle in Folge landeten und schließlich Insolvenz anmeldeten. Selten rutschte allerdings ein ganzes Genre so rapide vom Hoffnungsträger zum Buhmann der Branche. In den USA wird das ehemalige Boomgenre der Musikspiele zum Hauptverantwortlichen für den kriselnden Umsatz im größten Spielemarkt der Welt erhoben. "Hätte das Genre 2008 seine Umsatzzahlen gehalten, wäre der US-Markt 2009 nicht geschrumpft", so Wedbush-Morgan-Analyst Michael Pachter. Der Jahresumsatz ging beinahe um die Hälfte zurück auf 876 Millionen US-Dollar im vergangenen Jahr. Die Gründe sind vielfältig: Activision flutete den Markt mit unzähligen Ablegern und sorgte so für eine rasche Sättigung. Zudem griffen viele Fans nicht mehr zu den teuren Instrumentenbundles, sondern kauften nur noch die Spiele-Discs, welche von den allgemein sinkenden Durchschnittspreisen profitierten. Daneben haben Musikspiele noch ein ganz anderes Problem: Die Verpackungsgröße sorgt für hohe Lagerkosten. Händler räumen daher zu günstigen Preisen ihre Lager, bevor sie Gefahr laufen, dass der nächste "Guitar Hero" oder "Rock Band"-Ableger angekündigt wird und sie auf alter Ware sitzen bleiben. Dieses – angesichts der Veröffentlichungswut – selbst verschuldete Problem der Industrie führte zum logischen Schritt: Entlassung. Activision gab nach zehn Monaten dem "Guitar Hero"-Chef Dan Rosensweig den Laufpass und schloss kurze Zeit später Red Octane – wohlgemerkt der Hersteller der Plastikinstrumente.

Konsolenverkäufe weltweit 2009 (in Millionen Stück) – Wii / PS3 / Xbox 360

1. Quartal · 2. Quartal · 3. Quartal · 4. Quartal

Veränderungen zum Vorjahr (in Prozent)

	Wii	PS3	Xbox 360
1. Quartal	+16 %	-1,11 %	+42 %
2. Quartal	-48 %	-32 %	-11 %
3. Quartal	-37 %	+52 %	-8 %
4. Quartal	+9 %	+74 %	-15 %

Quelle: vgchartz

Das bringt die Zukunft

Die Talfahrt, die 2009 stattfand, wird sich nach Meinung vieler Analysten nicht wiederholen. Das IT-Marktforschungsinstitut Strategy Analytics sieht im Online-Bereich die größte Triebfeder im Aufschwung und sagt für die nächsten drei Jahre ein jährliches Wachstum von 18,7 Prozent voraus. Die Einnahmen aus Onlinegames, Abo- und Zugangsgebühren machen demnach im Jahr 2013 einen Anteil von 38 Prozent am Gesamtmarkt aus.

Die Hersteller von Hardcore-Games gehen derweil weiter den Weg der Konsolidierung. Die Zeit für Experimente scheint abgelaufen, Ubisoft und Activision setzen verstärkt auf Fortsetzungen bekannter, lukrativer Marken wie "Assassin's Creed" oder "Call of Duty" und EA reduziert seinen Spieleausstoß von 50 auf 40 Titel pro Jahr. Dagegen bricht der Casualmarkt ein: Wii und DS dominieren zwar nach wie vor die Hardware-Charts, doch Spiele für die Systeme verkauft nur Nintendo selbst. Daher nimmt Ubisoft Abstand vom DS-Geschäft, während sich Sega nach schwachem Abverkauf seiner Erwachsenenspiele für Wii bereits die Finger verbrannt hat. Innovationen also auf Nimmerwiedersehen? Nicht ganz, denn im Zuge der digitalen Distribution verwirklichen immer mehr Indie-Entwickler wie 2DBoy ("World of Goo") oder Jonathan Blow ("Braid") ihre frischen Ideen – mit beachtlichem finanziellen Erfolg.

Auch wenn dies nicht die erste schwere Krise der Videospielbranche ist (wir erinnern uns an den großen Crash Anfang der 1980er), so wiegt sie doch schwer. Der Markt scheint in vielen Bereichen gesättigt und nur noch in wenigen Segmenten hochprofitabel: den extrem günstigen bis kostenlosen Social Games und den AAA-Titeln mit hohen Kosten im zweistelligen Millionenbereich. Bitter für den angestellten und daher anscheinend jederzeit ersetzbaren Entwickler ist der Trend der Kostenreduktion: "Wachstum tut manchmal weh, gerade im derzeitigen Klima", schlussfolgerte Jason Kingsley, Chef des britischen Entwicklers Rebellion – nachdem er den angeschlossenen Derby Studios (ehemals Core Design und "Lara Croft"-Erfinder) die Schließung ankündigte. *pu*



Der Spitzenwert von 2008 resultiert aus dem Welthit "GTA IV", danach ging es rapide in den Kurskeller.

Jeden Monat begibt sich M! Games auf die Suche nach den Wurzeln bedeutender Innovationen in Sachen Spielspaß. Diesmal suchen wir nach dem ersten Spiel mit einem...

Wer hat's erfunden?

Bild: FAKT Software GmbH; Crazy Machines

Level-Editor

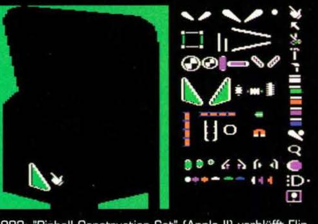
Die Modefloskel 'User-generierte Inhalte' ist in der Konsolenwelt spätestens seit "LittleBigPlanet" ein wichtiges Thema. In diesem Heft testen wir mit "ModNation Racers" und "Wario Ware: Do It Yourself" gleich zwei Spiele, die sich dem 'Mach's dir selbst'-Gedanken verschrieben haben, auch die "3D Dot Game Heroes" begeistern mit coolem Charakter-Editor. Neu sind diese Konzepte nicht, ganz im Gegenteil: Schon Anfang der 1980er gab es die ersten Spiele, in denen Ihr nicht nur vorgegebene Levels und Szenarien abklappern, sondern eigene Ideen verwirklichen konntet.

1983 kommt der US-Programmierer Bill Budge nach der Fertigstellung seines Apple-II-Flippers "Raster Blaster" auf die Idee, seine dafür geschaffenen Werkzeuge allen Spielern zugänglich zu machen. Er bündelt die Tools zum "Pinball Construction Set", das es Bastlern erlaubt, auf dem Bildschirm per Drag & Drop – auch das ist wegweisend – Tischelemente anzuordnen und so eigene Flipper-Spielfelder zu erstellen. Im gleichen Jahr debütiert ebenfalls auf dem Apple II die knifflige Singlescreen-Plattformhatz "Lode Runner". Auch bei der können Zocker selbst Levels anlegen, allerdings nur per komplizierter Tastatursteuerung. In der ersten Hälfte der 1980er-Jahre bleiben Heimcomputer die Domäne für ambitionierte Editoren – vom Rollen- bis Rennspiel bekommen viele Genres eigene Bausets spendiert.

Frühe Konsolenzocker bleiben weitgehend außen vor, auf dem NES dürfen in "Excitebike" 1984 immerhin eigene Parcours gebastelt werden. Das Problem daran: Gespeichert werden diese nicht auf dem Modul, sondern einer Kassette. Die gab es aber nur in Japan – westliche Konstrukteure konnten ihre Meisterleistungen nicht verewigen.

Zum großen Durchbruch der Editoren in Videospielen kommt es auch die folgenden Jahrzehnte nicht: Trotzdem tauchen vereinzelt gelungene Ansätze auf, so setzen die Rennspiele "Moto Racer 2" (1998) und "V-Rally 2" (1999) für PSone auf komfortable Editoren, die ohne viel Arbeit ordentliche Streckenkreationen erlauben – vor allem letzterer Titel diente den "ModNation Racers" sichtlich als Inspiration. Tiefgreifendere Projekte wie der "RPG Maker" schafften nie den Sprung nach Europa. Komplexer wird es erst in den 2000ern, als sich Entwickler trauen, aufwändige Editoren für das Massenpublikum einzuführen: "Tony Hawk's Pro Skater 2" (2000, PSone/DC) erlaubt den Bau detaillierter Rollbrettparks, "Far Cry Instincts" (2005, Xbox) versucht als erster Ego-Shooter, das beim PC längst etablierte 'Map-Modding' für Konsolen zu etablieren.

Endgültig beim Otto-Normal-Spieler kommt der Eigenbau-Gedanke erst mit Sonys PS3-Zugpferd an: Das Jump'n'Run "LittleBigPlanet" setzt auf größtmögliche Bastel-Freiheiten, die den Durchschnittszocker dann aber doch erschlagen – das Erstellen eines vernünftigen Levels erfordert ungemein viel Arbeit. Daraus hat die jüngste Welle der Rennspiel-Editoren gelernt: Sowohl "ModNation Racers" als auch Download-Titel wie "Trials HD" (360) oder "Excitebike World Rally" (Wii) gestalten die Bearbeitung der Pisten deutlich einfacher. *us*



1983: "Pinball Construction Set" (Apple II) verblüfft Flipper-Fans mit einem leistungsstarken Tisch-Baukasten.



1983: "Lode Runner" (Apple II) ist knifflig – die Bedienung des komplizierten Level-Editors leider auch.

Forderт uns heraus!

Greifhaken, Scharfschützengewehr oder Doppelsprung – woher stammen die Innovationen? Schreibt Eure Frage an leserpost@maniac.de mit dem Kennwort "Erfinder" und wir begeben uns auf die Suche nach dem Ursprung.

Mehr als nur Level-Baukästen: Spiele-Editoren

Fighter Maker 2



In "Fighter Maker 2" (PS2) erstellt Ihr 2002 nicht nur das Aussehen, sondern auch die Moves Eures Kämpfers.

Adventure Construction Set



Heimcomputer-Besitzer bastelten hier schon 1984 durchaus komplexe Eigenbau-Rollenspiele.



Advance Wars: Dual Strike ...erlaubt Eigenbau-Schlachtfelder

V-Rally 2... ...überzeugt mit komfortablem Streckenbau

Far Cry Instincts ...lässt Euch komplexe Inselwelten erschaffen

SPIELE-TEST

M!

Entwickler **M!-Team, Deutschland**
Hersteller **Cybermedia Verlag GmbH**
Termin **letzter Freitag im Monat**
Preis **4,50 Euro**

Unterstützt » **bis 50.000 Leser (offline), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

» mindestens 100 Seiten Lesespaß
» **PS3 vs. 360:** Wir haben alle Konsolen lieb, mit ihren Stärken und Schwächen

SPIELSPASS

Singleplayer	10 von 10	**99**
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	1 von 10	

FAZIT » **Das älteste Multiformat-Magazin Deutschlands steht seit 1993 für Videospiele ohne Kompromisse.**

DER TESTKASTEN

Hersteller, Deutschland-Termin und andere objektive Fakten wie Spielerzahl und Sprache nennt M! in der oberen Hälfte.

Liegen im Testlabor Versionen für unterschiedliche Konsolen vor, vergleicht der **Versus**-Absatz die Systeme und verrät, wie stark und in welcher Beziehung sich die Spiele unterscheiden. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch und akustisch extrem ähnlich, spart sich M! den Systemvergleich (und erwähnt Detail-Unterschiede gegebenenfalls im Testtext).

Handelt es sich bei einem Titel um ein Multiplayer-Highlight (z.B. "Mario Party" oder "Bomberman", "Unreal Tournament" oder "Battlefield") und wird die Gesamtwertung vor allem von der Multiplayer-Note bestimmt, hebt M! Letztere **fettgeschrieben** hervor.

SO TESTET M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland erscheinen, auf dem Radar und stellt sie in einem vollständigen Termin-Kalender zusammen (siehe Preview-Sektion). Ins Testlabor wandert eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests beschließt M! mit einer **Gesamtwertung von 1 bis 100 Punkten.**

Als sekundäre Wertungen hebt M! Grafik, Sound (jeweils systembezogen) sowie die Aufschlüsselung von Single- und Multiplayer-Qualität heraus: je **1 bis 10 Punkte.**

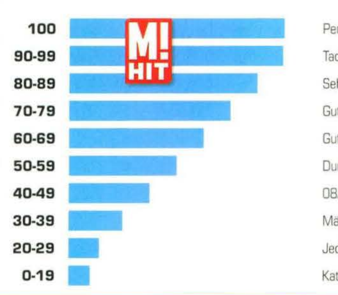
Getestet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigegebene Fassungen des Herstellers oder Entwicklers.

SO WERTET M!

Die Gesamtwertung beurteilt den Spielspaß auf einer Skala von 1 bis 100. Sie blickt auf die inneren Werte des Spiels, auf Zugänglichkeit und Logik, Ausgewogenheit und Mechanik. M! prüft den Abwechslungsreichtum von Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originalität und das Design der Charaktere. Bei einer Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei Strategiespiel oder Simulation die Komplexität. Will ein Spiel als Horror-Schocker glänzen, analysiert M!, ob der Grusel gut portioniert und effektiv eingesetzt ist, sich durch Wiederholung abnützt oder bis zum Finale steigert. Machen es ähnliche Spiele besser als der Testkandidat? Die Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk ohne technisches Know-how und Sorgfalt zusammengeschustert? Senken Ladepausen den Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbrechung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß bewertet M! das Spieldesign und dessen Umsetzung.**

Der **M!-Hit** ehrt als besondere Auszeichnung Spiele über 85 Punkte.



Wertung	
100	Perfekt – diese Wertung vergab M! bislang nicht
90-99	Tadel- und zeitlose Spitzenspiele
80-89	Sehr gute Spiele
70-79	Gute Spiele
60-69	Gut, aber mit Mängeln
50-59	Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente
40-49	08/15-Spiele mit deutlichen Mängeln
30-39	Mängel überwiegen
20-29	Jeder Aspekt ist unterdurchschnittlich
0-19	Katastrophale Spiele

DIE M!-SPIELE-PROFIS...

...verraten mit ihrem Gesichtsausdruck, wie ein Spiel bei ihnen ankam.



"SUPER"

Oliver Schultes

Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit: Super Street Fighter IV (PS3)
Hört zurzeit: Racer X - alle Alben, Steel Panther - Feel the Steel

"SUPER"

Matthias Schmid

Experte für: Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
Spielt zurzeit: Nier, Splinter Cell Conv. (360)
Sieht zurzeit: Precious (Kino)
Hört zurzeit: 36 Crazyfists, Subway to Sally



"GUT"

Ulrich Steppberger

Experte für: Denkspiele, Jump'n'Run, Rennspiele, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: Art of Balance (Wii)
Sieht zurzeit: Chuck - Season 2 (DVD)
Liest zurzeit: G.G. Kay - Under Heaven





"GEHT SO"

Michael Herde

Experte für: Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: Alan Wake (360), God of War III (PS3)
Hört zurzeit: Poets of the Fall - Signs of Life



"LAHM"

Philip Ulc

Experte für: Action, Casual Games, Sportspiele, Strategie
Spielt zurzeit: FIFA WM Südafrika (360)
Hört zurzeit: Taking Back Sunday - Diskografie



"MÜLL"

Max Wildgruber

Experte für: Action-Adventure, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Infinite Space (DS), 3D Dot Game Heroes (PS3)
Hört zurzeit: Hoffmans Erzählungen



"MÜLL"

Oliver Ehrle

Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Lost Planet 2 (360)
Hört zurzeit: Emergency Gate - The Nemesis Construct

Splinter Cell: Conviction

 Action-Adventure





360 Einen Feind als menschlichen Schild zu missbrauchen, ist fies und praktisch gleichzeitig. Rechts im Bild seht Ihr, wie elegant "Conviction" Euch das Missionsziel anzeigt.

Wagt man sofort nach dem Abspann eines Spiels einen neuen Anlauf, ist das meist ein verdammt gutes Zeichen. Bei "Splinter Cell: Conviction" ist es uns so ergangen: Kaum waren die (ellenlangen) Credits vorüber, trieben wir uns schon wieder in der Missionsauswahl herum und luden mehrere Schauplätze erneut. Wir wagten uns an die härteste der drei Schwierigkeitsstufen und kamen dennoch super zurecht – gelernt ist gelernt. Habt Ihr einmal verinnerlicht, welchen Freiraum Euch Sam Fishers vielfältige Vorgehensweisen lassen, spürt Ihr ständig alternative Wege auf, die mal mehr, mal weniger auf Action setzen und Euch vielleicht beim ersten Anlauf gar nicht aufgefallen sind.

Denn obwohl Euer Gadget- und Fähigkeiten-Arsenal im Vergleich zu früheren Einsätzen nicht zugelegt hat (es fehlen z.B. der Spagat oder die Wärmesicht), sind die Möglichkeiten, Eure Widersacher zu überlisten, geradezu verschwenderisch: Mal locken wir Wachen mit einem musikalischen Gruß aus unserer Haftkamera an (um sie anschließend in die Luft zu sprengen), mal überrumpeln wir einen Feind per mobilem EMP-Impuls und benutzen den armen Tropf als menschlichen Schutzschild. Wenig später klettern wir über Zwischenböden und Dächer, lugen aus einem Abwasserschacht, hangeln an Rohren entlang, ziehen eine Patrouille aus dem offenen Fenster oder verminen deren Laufwege mit ferngezündeten Bomben.

Kurz vor Halbzeit im Story-Modus erhält Sam ein Sonargerät, mit dem Ihr die Umrisse der Gegner durch Wände hindurch ausmacht – das ist nur fair, denn die Schergen sind Euch nicht nur zahlenmäßig haushoch überlegen, sondern oft auch noch dick gepanzert und fett bewaffnet. Wer blindlings (und mit aufrechtem Gang) durch die Levels turnt, sieht den nächsten Checkpoint sicher nicht: Ist keine Deckung in der Nähe, mähen Euch die Gewehrsalven schon auf mittlerer Schwierigkeit im Handumdrehen nieder. Entsagt Ihr dem Schalldämpfer und lasst Euch auf einen Schusswechsel ein, sollte wenigstens eine Deckung in der



360 Musterbeispiel für die Nutzung der 'Letzte bekannte Position'-Anzeige: Weil dieser Gegner Sam an der Brüstung vermutet (bei der grauen Silhouette), hat er nur Augen für diesen Platz. Ganz locker können wir ihn aus dem Schatten heraus liquidieren.



Ulrich Steppberger

"SUPER"

Mit Sam Fishers früheren Aufträgen konnte ich mich nie richtig anfreunden. "Conviction" ist aber genau das Richtige, um in die Spionagewelt einzutauchen: Die actionlastigere Ausrichtung funktioniert tadellos, ohne dass darüber die Schleichkomponente vernachlässigt wurde – wer vorsichtig agiert, ist weiterhin klar im Vorteil. Mit der Steuerung kommen auch Agenten-Frischlinge schnell klar und die ansprechend lange Solo-Story überrascht mit einigen Wendungen. Nur die Orientierung fällt manchmal etwas schwer, weil die Hinweispfeile stets die Luftlinie anzeigen, aber verwinkelte Abschnitte passiert werden müssen. Grafisch gefällt der schicke Licht- und Schatteneinsatz, der auch spielerisch sinnvoll genutzt wird. Und obwohl die deutsche Synchro ordentlich ausfällt: Michael Ironsides Originalton für Sam ist unschlagbar.



360 Auf dem Jahrmarkt darf Sam Gegner nicht im Sichtfeld von Zivilisten erledigen.



360 Tolles Gimmick: Die Haftkamera liefert Bilder, lockt und explodiert auf Knopfdruck.





360 Geniale Szene: Von Deckung zu Deckung huschend, haben wir den Tanklaster und das gesamte Umfeld vermint. Einen Buttondruck später feiert Sam Silvester.

Nähe und das Licht gedämpft sein. Im direkten Schlagabtausch agieren die Feinde anders: Begleitet von Rufen wie "Lasst ihn nur kommen" oder "Ich bin nicht so blöd und gehe da rein, Fisher" verharren sie in ihrer Deckung. Das macht es Euch zwar schwieriger, ihnen das Lebenslicht auszupusten, nimmt aber auch Druck weg – denn dann könnt Ihr in Ruhe planen, gefährliche Lichtquellen löschen oder Eure Wunden lecken.

Wie die meisten Actionhelden heilt sich der moderne Sam Fisher automatisch, wenn Ihr für einige Sekunden aus der Schusslinie bleibt. Hinter Mauern, Bürotischen oder Kisten in Deckung zu gehen, klappt hervorragend – ist Sam noch einige Schritte von einem Schutzwall entfernt, rutscht er elegant dahinter. Schaut Ihr Euch dann um, markiert eine weiße Einblendung mögliche Deckungen in der Nähe, die Ihr ganz bequem per A-Knopf ansteuern könnt.

Werkzeugkasten

Kommen wir zu Sams wichtigsten Verbündeten im Kampf: der Schatten-Anzeige, der 'Letzten bekannten Position' und der 'Markieren und Exekutieren'-Fähigkeit. Die olle Nummer 'Agent mit leuchtend grünem Nachtsichtgerät steht zehn Zentimeter neben der Wache, aber weil es dunkel ist, wird er nicht gesehen' gilt nicht mehr uneingeschränkt – Feinde können Sam auch entdecken, wenn er im Dunkeln hockt, allerdings nur aus geringer Entfernung. Um Euch jederzeit elegant anzuzeigen, ob Sam das Tarnkleid des Schattens trägt, wird das Bild schwarz-weiß, wenn Ihr mit der Dunkelheit verschmolzen seid. Das mindert zwar mitunter die optische Pracht, fügt sich aber stimmig ins 'Ich bin ein modernes Videospiel'-Gesamtbild ein.

Haben Euch Eure Häscher kurz gesehen, markiert eine geisterhafte Silhouette die Position, an der sie Euch vermuten. Gelingt es Euch derweil, unbemerkt in den Schatten, hinter eine Deckung oder vielleicht durch das Fenster zu entkommen, habt Ihr einen immensen Vorteil gewonnen: Aus Eurer neuen Position heraus beobachtet Ihr ganz lässig, wie sich die Feinde an die 'Letzte bekannte Position' anschleichen. Zeit, zuzuschlagen: Pustet Eure Gegner mit zwei, drei gezielten Kopfschüssen um, legt eine Mine an den Platz der grauen Sam-Kopie oder setzt das dritte Schlüsselfeature ein – die 'Markieren und Exekutieren'-Funktion. Ähnliches kennen Ubisoft-Veteranen aus der "Rainbow Six Vegas"-Reihe: Markiert einen oder (je nach Waffenupgrade) mehrere Soldaten und löst dann via Tastendruck eine rasche Tötungssequenz der auserwählten Ziele aus. Einzige Voraussetzung: Die markierte Person muss sich in Sams Sicht- und

SILENT HIAS VS. STEALTHBERGER: DIE MEHRSPIELER-MODI IM M!-CHECK

In den Mehrspieler-Varianten macht Sam Pause – für ihn springen die Agenten Kestrel und Archer ein und durchleben in den vier Missionen der 'Koop-Story' die Vorgeschichte zum Hauptspiel. Die M!-Spione Ulrich Stealthberger und 'Silent Hias' Schmid haben sich auf das Abenteuer der Reserve-Sams eingelassen.

Entgegen der VS.-Kampfansage in der Überschrift war im Koop-Story-Modus erstmals gemeinsames Vorgehen angesagt: Beide Spieler greifen auf die Gadgets, Knarren und Features der Solo-Kampagne zurück – weil aber Agent Stealthberger partout keinen Gebrauch vom Sonar machen will, werden die ersten Minuten zur bleihaltigen Achterbahnfahrt. Uns fällt auf: Zu zweit habt Ihr eine echte Chance, wüste Ballereien zu überleben. Kaum geht Silent Hias zu Boden, eilt Stealthberger mit dem Wiederbelebungskit herbei – wie praktisch, dass der Verwundete noch um sich schießen und so dem ihn verarztenden Kollegen Deckung geben kann. Gentleman





360 Links wilde Ballerei im 'Jäger'-Modus, rechts eines der Freischalt-Kostüme.

Silent Hias revanchiert sich wenige Augenblicke später, als ein Feind den armen Stealthberger im Griff hat: Da Silent Hias den Kollegen jederzeit durch Wände hindurch sehen kann, eilt er ihm sofort zu Hilfe – ein gezielter Schuss (Ulrich, du warst zu keiner Zeit in Gefahr!) erledigt den Würger und das Duo zieht weiter. Unser Fazit der Koop-Kampagne: Zu zweit habt Ihr coole Möglichkeiten der Zusammenarbeit ("Du gehst links, ich rechts" oder "Bei drei feuern wir auf die Wachen"), einen stärkeren Fokus auf bleihaltige Action und eine verdammt fiese Schleichpassage zu Beginn der zweiten Mission.

Die weiteren Mehrspieler-Modi 'Jäger', 'Infiltration', Duell' und 'Letztes Gefecht' sind ebenfalls zu zweit über Xbox Live oder System Link spielbar und bieten mal leisetreterischen Wettstreit, mal hektisches Ballern auf sechs Karten. Vor allem im 'Letzten Gefecht' (die Idee wurde beim 'Horde'-Modus von "Gears of War" abgeschaut) müsst Ihr das Level gut kennen und versiert von Deckung zu Deckung eilen, wollt Ihr eine Chance gegen die Feindeswellen haben. Wer via Splitscreen loszieht, dem stehen die Koop-Kampagne und diese vier Modi ebenfalls zur Verfügung. Solisten finden die vier Spielvarianten im Menü über 'Nebenmissionen', müssen aber auf die Koop-Kampagne verzichten – einen KI-Kumpanen stellt Euch Ubisoft nicht zur Seite.



360 Musterbeispiel für 'Markieren und Exekutieren': Links schalten wir die Feinde auf, rechts legt sie Sam in einem Rutsch um.

damit Schussbereich befinden. Hat ein Ziel diesen Sektor verlassen, wird der Marker über seinem Haupt grau – wartet dann wieder bis zum Umschalten auf Rot, bevor Ihr die tödlichen Schüsse setzt. Weil sich dieses Vorgehen besonders gut eignet, um Feindgruppen in einem Rutsch zu erledigen, und es damit ein mächtiges Werkzeug darstellt, müsst Ihr Euch die 'Markieren und Exekutieren'-Tickets durch Nahkampf-Kills verdienen. Es lohnt sich also, eine Wache mit bloßen Händen zu entwaffnen und schlafen zu schicken.

Bevor wir an dieser Stelle auf Sams Arsenal eingehen, eine kleine Beschwerde an die Entwickler: So packend und schweißtreibend sich eine Szene der Marke 'An dieser Stelle hilft kein Schleichen – du musst ballern' in der Theorie anhört, wird sie doch zur unnötigen Qual, wenn zusätzlich ein Raum für einen bestimmten Zeitraum verteidigt werden muss. Derlei Situationen machen keinen Spaß! Das war in der russischen Datscha in "Modern Warfare 2" so und ist in einem Spiel wie "Conviction", das vordergründig auf bedachtes Vorgehen setzt, keinen Deut besser. Zeitlimits – und seien sie noch so elegant durch einen Upload-Balken beim Computerhack symbolisiert oder als "Halte aus bis der Heli eintrifft"-Ansage verschleiert, sind schlicht nervig, wenn nicht sogar nervtötend.

Doch wir wollten über Waffen sprechen: Sams Spielzeugkiste besteht aus knapp 20 Bleispuckern, die Ihr nach und nach freischaltet und mit Reichweitenverbesserungen oder Ähnlichem aufmotzt – von der MP über allerlei MGs bis hin zur fauchenden Shotgun bleibt kaum ein Wunsch offen.

Wir müssen aber anmerken, dass aufgrund der hohen Genauigkeit und großen Durchschlagskraft der schallgedämpften Standard-Pistole der Einsatz der schweren Kaliber mitunter in den Hintergrund tritt. Auch, weil Ihr bei dicken Wummen – im Gegensatz zu den Unendlich-Munition-Pistolen – auf die verbleibenden Magazine achten müsst. Die Kohle, um Eure Ballermänner und Gadgets zu pimpen, erspielt Ihr eleganterweise durch das Erfüllen zahlreicher Zusatzziele à la "Lande x Kopfschüsse" oder "Verschwinde y mal, nachdem dich der Feind gesehen hat". Wer all diese Zusatzprüfungen schaffen will, sollte demnach im Menü nachschauen, welche Aufgaben er bislang verpasst hat – alle anderen erstehen auf ihrem Solo-Weg durch die Straßen Maltas, ein Wasserkraftwerk, das Third-Echelon-Hauptquartier, ein Flugfeld oder die Straßen von Washington DC ganz nebenbei genug Kohle für den Hausgebrauch.

Die Story von "Splinter Cell: Conviction" übertrifft zum Glück die banalen Geschichten von Teil 1 und 2, hält mit ein paar netten Wendungen bei der Stange, konfrontiert Euch mit alten Bekannten wie etwa Grimsdottir und lässt den Zuseher angenehm lange im Ungewissen, wer tatsächlich auf Sams Seite steht und wer unseren Agenten mal wieder für seine Zwecke missbraucht. Das von Ubisoft im Vorfeld angepriesene 'Nimm deine Feinde in Verhören in die Mangel'-Feature entpuppt sich als plumpe Brutalo-Einlage auf Knopfdruck ohne jegliche Entscheidungsfreiheit oder Dynamik und damit als einer der wenigen Schwachpunkte in einem glänzenden Comeback des Vorzeigeagenten – wie sich der Mehrspieler-Modus von "Conviction" schlägt, entnehmt Ihr dem Infokasten auf der vorhergehenden Seite. *ms*

LIMITED EDITION, UPLAY & CO.

Die massive, edel-schwarze Metallbox, die in der Limited Edition von "Splinter Cell: Conviction" steckt, macht schon was her. Erfreulich auch, dass sich darin eine zweite Disc mit dem Soundtrack des Spiels befindet – leider heutzutage keine Selbstverständlichkeit mehr; im Gegensatz zu "Assassin's Creed II" speist Euch Ubisoft hier nicht mit der Option ab, die Stücke in einem schnöden DVD-Menü anzuhören. Über die Schönheit der Sam-Fisher-Statue lässt sich streiten, der neue Hingucker in Eurem Sammlerregal ist sie aber wohl kaum.

Die restlichen Extras (früherer Zugang zu Extrawaffen und der Modus 'Infiltration') hätte sich Ubisoft jedoch schenken können. Schließlich könnt Ihr letzteren Mehrspieler-Modus auch freischalten, wenn Ihr Euch im Spiel bei Ubisofts Service uPlay anmeldet und dort – mittels Fortschritt im Spiel – einige Credits erspielt. Nach "Assassin's Creed II" ist "Splinter Cell: Conviction" übrigens der zweite Titel, der diese Funktion unterstützt. Von der Sinnhaftigkeit des Service sind wir noch nicht überzeugt: Die erspielbaren Punkte stellen keinen weiteren Anreiz dar, zusätzliche Funktionen wie eine angekündigte Spielhilfe sind immer noch nicht verfügbar. Nächster uPlay-Unterstützer wird die Weltkriegsstrategie "R.U.S.E.".



360 Sams rabiate Verhöre sind spielerisch belanglos.



"SUPER"

Matthias Schmid

Ein solch grandioses Comeback hätte ich Sam Fisher nach dem Hickhack um die Neuausrichtung der Marke nicht zugetraut. Die Steuerung flutscht, die Grafik ist durch die Bank gelungen, die Präsentation edel, der Umfang ordentlich. Eine gut zehnstündige Solo-Story, viel Mehrspieler-Material und ein stattliches Waffen- und Gadgetarsenal – hier passt alles. Von wenigen Nervstellen abgesehen, hatte ich großen Spaß, die mannigfaltigen Vorgehensweisen in den clever designten Levels auszuprobieren – hangel ich an der Decke, vermine ich das Gebiet, komme ich durch den Abwasserschacht oder ballere ich die anrückenden Legionen aus der Deckung über den Haufen. Besonders angetan hat es mir das dezent sadistische Katz-und-Maus-Spiel mit den oft dümmlichen Gegnern – wenn sie meiner 'Letzten bekannten Position' hinterherjagen, ich aber schon längst an einer anderen Stelle auf sie warte, fühle ich mich wie ein Superspion.

SPLINTER CELL: CONVICTION

Entwickler	**Ubisoft, Kanada**
Hersteller	**Ubisoft**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- Solo-Story: 11 Missionen, ca. 10 Stunden
- Koop-Story: 4 Missionen, ca. 4 Stunden
- Tearing und kleine Ruckler beeinträchtigen die Spielbarkeit nicht
- Schwierigkeitsstufe kann jederzeit geändert werden
- ruppig, aber nicht übermäßig brutal – in Deutschland ungeschnitten
- der Kauf von "Conviction" erlaubt die Teilnahme an der "Ghost Recon: Future Soldier"-Multiplayer-Beta im Sommer

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10	**88**
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » **Moderne Stealth-Action mit vielen Freiheiten, hohem Wiederspielwert, intuitiver Steuerung und fettem Multiplayer-Part.**

God of War Collection

PS3 Action 





PS3 Zwar ist das Kampfsystem simpler als das des Genrekollegen Dante aus "Devil May Cry", dennoch kommt Ihr mit stupidem Knöpfchenhämmern nicht weit. Erstmals in Teil 2 kontert Ihr Angriffe mit Hilfe des Goldenen Vlieses.





PS3 Schwächen in Teil 1: Griffe gehen häufig daneben und Cutscenes sind geringer aufgelöst als die Spielgrafik.

Wer den Gang zum Importhändler bislang ebenso gescheut hat wie den Kauf der teuren "Ultimate Edition" zu "God of War III", darf endlich aufatmen: Kratos' PS2-Abenteuer im aufpolierten 720p-Gewand sind nun auch in Deutschland separat erhältlich – zum fairen Preis von rund 40 Euro. Dabei ist das erste "God of War" hierzulande wie auf PS2 minimal geschnitten (siehe Kasten), sämtliche Bonus-Herausforderungen, Kostüme, und Making-of-Videos der beiden Originale sind ebenfalls enthalten.

Auf einem tristen Startbildschirm wählt Ihr zwischen den beiden Episoden sowie dem Bonus-Silberling des zweiten Teils. Ein späterer Wechsel ist umständlich und erfordert gar einen Neustart der Blu-ray-Disc. Serienfans erspielen sich dafür nun auch zahlreiche Trophäen, darunter eine für das unbeschadete Meistern des berüchtigten Hades-Klingenturms im ersten Anlauf – die Entwickler sind offensichtlich ziemliche Spaßvögel!

Doch was erwartet Euch in den beiden Spielen? Wir rekapitulieren.

God of War

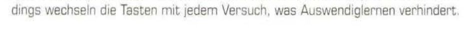
Im Auftrag der Göttin Athene befreit der spartanische Krieger Kratos die Stadt Athen von Ares' Schergen: Minotauren, Zombiekrieger, Gorgonen und Zyklopen rückt Euer Held mit an Ketten befestigten Klingen zu Leibe. Leichte und schwere Angriffe verbindet Ihr zu vernichtenden Combos, im weiteren Verlauf erwerbt Ihr göttliche Fähigkeiten wie Blitzattacken oder das Versteinern von Gegnern. Zudem kauft Ihr mit Erfahrungspunkten neue Moves. "God of War" vermengt die besten Spielelemente aus "Prince of Persia" und "Devil May Cry" und garniert diese mit jeder Menge Gewalt. Auf der Suche nach der Büchse der Pandora meistert Ihr knifflige Rätsel, Sprung- und Geschicklichkeitspassagen und kämpft Euch sogar durch die Unterwelt des Hades, ehe Kratos am Ende selbst zum neuen Kriegsgott avanciert.

Vereinzelte Frustpassagen wie der erwähnte Klingenturm sowie Steuerungsmängel trüben das brachial inszenierte wie fordernde Vergnügen.

God of War II

Kriegsgott Kratos gibt keine Ruhe und wird deshalb von Zeus seiner göttlichen Kräfte beraubt und in den Hades verbannt. Doch Kratos kämpft sich zurück an die Oberwelt und macht sich auf den Weg zu den Schicksalsschwestern, ehe er sich anschickt, den Olymp zu erobern. Zur Seite stehen ihm diesmal die riesigen Titanen rund um Erdmutter Gaia, die Kratos mit magischen Fähigkeiten ausstatten. Erstmals erobert Ihr auf dem Rücken des Pegasus sowie mit den Schwingen des Ikarus die Lüfte. Im Wesentlichen bietet der zweite Teil also mehr vom Gleichen, ist aber rundum imposanter, polierter und spielt sich flotter. Mehr Zwischenbosse und zwei neue Zusatzwaffen machen die Fortsetzung vielseitiger als den Erstling.

Auch im zweiten Teil erwarten Euch seltene Frustmomente in Form eines schlampig programmierten Rätsels und nicht enden wollender Gegnerwellen. Dennoch das beste Action-Spiel der PS2-Ära! *mh*



PS3 Wer eingeblendete Tasten akkurat nachdrückt, macht Gegner brutal kalt. Allerdings wechseln die Tasten mit jedem Versuch, was Auswendiglernen verhindert.

GESCHNITTEN



Wie schon das Original ist auch die HD-Version von "God of War" in Europa an einer Stelle geschnitten: Statt eines Menschenopfers (Bild links) schiebt Ihr einen Zombie (rechts) ins Feuer. Dementsprechend wurde eine Textnachricht angepasst und ein Speicherpunkt entfernt.



"SUPER"

Michael Herde

Je 91 Spielspaßpunkte kassierten die beiden "God of War"-Episoden, denn der bombastisch inszenierte Mix aus Hack'n'Slay und Rätseln war 2005 bzw. 2007 wegweisend. Im Jahr 2010 begrüße ich die erstmals stabile Bildrate ohne Tearing. Texturen, Modelle und Architektur wirken natürlich trotz ihrer HD-Kur unzeitgemäß, wenngleich Teil 1 spürbarer gealtert ist: Gering aufgelöste Zwischensequenzen sehen gröber aus als die Spielgrafik, Übergänge sind holprig. Als störend empfinde ich die unpräzise Abfrage beim Greifen von Gegnern, die mir etliche Treffer beschert – auf höheren Schwierigkeitsstufen ein Unding. Teil 2 hat diese Probleme nicht und ist dank pfiffiger Rätsel und vielseitigeren Leveldesigns in meinen Augen auch heute noch besser als Teil 3. Trotz der beschriebenen Mängel begeistert das Gesamtpaket, das man als Besitzer der Originale mangels inhaltlicher Neuerungen aber nicht zwingend braucht. Ich nehme es für den günstigen Preis aber gerne, um die beiden PS2-Klassiker auf meiner PS3 noch einmal zu spielen.

Entwickler	**Bluepoint Games, USA**
Hersteller	**Sony**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- zwei HD-Updates der PS2-Originale inkl. Bonusmaterial, die PSP-Version fehlt
- 720p-Auflösung, 60 Bilder pro Sekunde, Tonformat nur Dolby ProLogic II
- unterstützt Trophäen-System

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 10
Sound	7 von 10

87

FAZIT » **HD-Update zweier exzellenter PS2-Actionspiele, die spielerisch wenig gealtert sind, technisch aber Wünsche offen lassen.**

3D Dot Game Heroes

PS3 Action-Adventure 



PS3 Im Gegensatz zu Links Masterschwert, das in manchen "Zelda"-Teilen Energieblitze verschießt, wenn der Held über volle Lebensenergie verfügt, wird Eure Dot-Klinge unter denselben Voraussetzungen zum überdimensionalen Lichtschwert.



PS3 (Von oben) Zerlegt Ihr größere Gegner, zerfallen diese in Voxel.

Wo endet eine Hommage und wo beginnt ein Plagiat? Wie nahe darf eine Parodie dem Original kommen? Schwierig zu beantworten, vor allem wenn das fragliche Produkt so rundum sympathisch aussieht wie Silicon Studios' "3D Dot Game Heroes". Wer auch immer seine ersten Videospiel-Schritte im 8-Bit-Zeitalter tat, im Idealfall noch per NES, dem treten pixelförmige Tränen der Rührung in die Augen, sobald er auch nur einen Screenshot dieses stilistisch einzigartigen Action-Adventures zu Gesicht bekommt.

Voxel-Zelda

Das Grundkonzept ist dabei so einfach wie genial: Ein zweidimensionales 8-Bit-Action-Adventure wölbt sich in die dritte Dimension und reflektiert gleichzeitig über die eigene Seriengeschichte. Die benutzte Grafiktechnik ist dabei nichts Neues. Schon 1992 führte NovaLogics "Comanche"-Flugsimulator die sogenannten volumetrischen Pixel (kurz: Voxel) in die Videospiel-Szene ein, um einen dreidimensionalen Effekt zu erzielen. Was damals aber noch als realistische 3D-Grafik gemeint war, wird heute absichtlich zur Verfremdung eingesetzt. "3D Dot Game Heroes" zeigt das Geschehen im Fantasy-Königreich Dotnia aus derselben isometrischen Perspektive wie sein Vorbild, das erste "The Legend of Zelda". Im Gegensatz zum 2D-Abenteuer von 1986 besitzt jeder dargestellte Pixel nun auch ein Volumen und wird zum 3D-Würfel. Moderne optische Effekte wie reflektierende Wasseroberflächen, Lichtspielereien und vor allem eine extreme Tiefenunschärfe erwecken den Eindruck, als hätte jemand Shigeru Miyamotos Klassiker mit Legosteinen nachgebaut und mit den Modellen und Gebäuden einen Stop-Motion-Film gedreht. "3D Dot Game Heroes" leiht sich sogar den Effekt bei den Spielen der "Lego"-Serie, dass Gegner, die Ihr per Schwertstreich besiegt, in ihre einzelnen Voxel-Bestandteile zerfallen, die physikalisch korrekt durch die Gegend purzeln.

Die Legende von Dotnia

Die Ähnlichkeiten zu "Zelda" sind an dieser Stelle aber noch lange nicht erschöpft. Hier wie dort wird ein einst idyllisches Märchenreich – im Fall von "3D Dot Game Heroes" heißt es Dotnia – von einer archaischen bösen Macht bedroht. Ein einsamer Kämpfer mit Schwert, Schild und Magie tippelt los, um eine Oberwelt voller Hindernisse und labyrinthischer Tempel zu durchqueren und hilfreiche Items zu sammeln, um schließlich dem Bösewicht – hier dem dunklen Bischof Fuelle – im Duell entgegenzutreten. Euer Heldenmännlein, für das Ihr übrigens jedes Mal einen neuen Voxel-Avatar auswählen dürft, sobald Ihr Euren Spielstand geladen habt, besitzt am Anfang des Spiels nur je drei bzw. zwei Container für Lebens- und Zauberenergie. Nach Bosskämpfen, als Belohnung für Sidequests und durch Funde in versteckten Schatzkisten wird Euer Vorrat allerdings aufgestockt, so dass Ihr die immer schwierigeren Gegner in der Oberwelt sowie Wald-, Wiesen- und Wüstentempel nicht mehr zu fürchten braucht. Öffnet Ihr eine Schatzkiste, ertönt natürlich ein Jingle im "Zelda"-Stil und erwartungsgemäß liegen in den begehrten Truhen neben Energiecontainern fast ausschließlich bekannte Items: Normale Schlüssel und ein großer Boss-Schlüssel öffnen entsprechende Türen in den Tempeln. Diverse Werkzeuge wie Bumerang, Greifhaken und Bomben, die Ihr per frei belegbarer X-Taste einsetzt, erweitern außerdem sukzessive Euren Aktionsspielraum. Per Greifhaken hangelt Ihr Euch zu Holzpflöcken, um Abgründe zu überwinden. Bomben



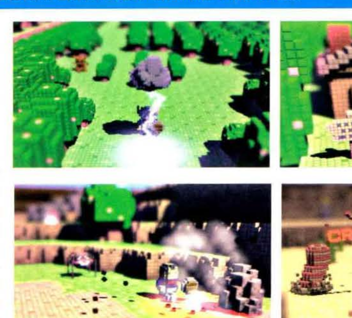
PS3 Autsch! Der zweite Boss des Spiels, die fiese Legotechnik-Biene, nervt mit Drohnen und Feuerbällen. Schiebt Ihr einfach eine Bombe unter den Stachel.



PS3 Überraschung: Öffnet Ihr in den deckenlosen Dungeons eine Schatzkiste, ertönt ein Jingle und Euer Held hebt den gefundenen Gegenstand über den Kopf.

AUS DEN FOTOALBEN DER DOT GAME HEROES

Da der mitgelieferte Avatar-Editor lustigen Eigenkreationen für Eure Spielfiguren Tür und Tor öffnet, spendieren Euch die Entwickler gleich noch eine 'Snapshot'-Funktion, mit der Ihr Eure Schöpfungen bildlich festhalten und in ordentlicher Qualität auf der PS3-Festplatte sichern könnt. Pausiert einfach das laufende Spiel und wählt 'Snapshot' im Optionsmenü. Schon könnt Ihr in der Oberwelt zwischen diversen fixen Kameraeinstellungen wählen oder per frei schwenkbarer Kamera über Winkel und Zoom selbst bestimmen. In Dungeons dürft Ihr lediglich die Standard-Perspektive nutzen. Rechts seht Ihr einige Schnappschüsse, die wir mit unterschiedlichen mitgelieferten Spielcharakteren aufgenommen haben.












liefern in manchem Bosskampf die Extraportion Bums und öffnen versteckte Räume, die durch Risse in der Wand angedeutet werden. Der Bumerang lähmt kurzzeitig Standardgegner und wird benutzt, um unerreichbare Schalter zu betätigen. Einziges eigenständiges Waffen-Feature: In den Städten kauft Ihr Upgrades für Euer Schwert, macht es länger, breiter und stärker oder lasst Euch gleich eine neue Klinge anfertigen, die gerne auch ungewöhnliche Formen haben darf und z.B. einem Baseballschläger ähneln kann.

3D macht Ärger

Dort, wo die echte "Zeda"-Serie die oben genannten Elemente variiert und mit großer Kunst zur spieldesignerischen Vollendung führt, steht "3D Dot Game Heroes" hinter dem Original zurück. Durch die echte 3D-Perspektive ist es ungleich schwieriger, den Standort von Gegnern oder anfliegenden Projektilen genau zu bestimmen, so dass Ihr öfters danebenhaut oder einen ungerechten Treffer kassiert. Da hilft es auch nichts, dass die durchgehend selbstironisch daherplappernden Einwohner Dotnias sich ebenso über das neue 3D-Upgrade ärgern (welches Ihr König ausgerufen hat), weil nun viel mehr Stellen sichtbar sind und geputzt werden müssen.

Auch das Design der Tempel, die neben der bunten und prachtvollen Klötzchen-Oberwelt ziemlich eintönig und trist aussehen, wirkt stellenweise eher wie ein "Zelda"-Fanspiel. Zu lange Ladepausen werden auch nach einer Festplatten-Installation nur etwas erträglicher. Unübersichtliche Passagen, dröge Schalterrätsel und Längen nerven genau da, wo Euch das Dungeon-Design eines echten "Zelda"-Tempels anerkennende Begeisterung entlockt. So bleibt "3D Dot Game Heroes" eine ironische Hommage, deren größte Qualität in den teils sehr witzigen Dialogen, dem grandiosen Voxel-Look und den vielen Anspielungen auf die NES-Ära liegen. Dass der Bildschirmtext lediglich auf Englisch vorliegt, ist bei einem Spiel ohne Sprachausgabe im Jahre 2010 aber nicht retro, sondern schwach. *mw*



Max Wildgruber

"GEHT SO"

Vervoxelt und zugenäht! Und es ist doch ein Grafikblender geworden! Die ganze Zeit während der Vorberichterstattung sorgte ich mich um eine zentrale Frage bei "3D Dot Game Heroes": Was würde es spielerisch aus seinem 'Wir machen eine "Zelda"-Hommage in 3D'-Ansatz herausholen? Nun, da ich Dotnia befriedet habe, muss ich sagen: nicht viel mehr, als eine "Zelda"-Hommage in 3D. Das nervt mich! Denn ich begrüße selbstreflexive Ansätze in Videospielen generell freudig. Wenn ich bei jedem unfairen Kampf und jedem mauen Rätsel aber immer zum DS-Regal schiele, wo mein noch nicht durchgespieltes "The Legend of Zelda: Spirit Tracks" einstaubt, haben die Entwickler definitiv etwas falsch gemacht. Ich hoffe aber, dass Silicon Studios an ihrer Idee festhalten, das nächste Mal ein paar mehr gute eigene Ideen einbauen und das sympathische Dotnia fleißig verbessern. Los, ihr Retro-Helden, das könnt ihr doch besser!



PS3 Ins herrschaftliche Schloss von Dotnia kehrt Ihr während Eurer Quest immer wieder zurück, um dem schnoddrigen König Bericht zu erstatten oder um Euch dumme Sprüche und Sidequests von den Schlosswachen abzuholen.

Entwickler **Silicon Studios, Japan**
Hersteller **Atlus**
Termin **14. Mai**
Preis **60 Euro**
Unterstützt » **1 Spieler, Text: englisch**

- niedlicher Voxel-Look
- Spielprinzip entspricht 8-Bit-Zelda
- 7 Tempel
- frei editierbarer Hauptcharakter

SPIELSPASS 70

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Sehenswertes Retro-Experiment, das spielerisch leider einem schlampig designten 2D-"Zelda" entspricht.**

Sakura Wars: So Long, My Love

Wii Strategie-Rollenspiel 





Wii In den Kämpfen seid Ihr in Battlesuits unterwegs und dürft Euch frei bewegen. Mit mächtigen Sprüngen könnt Ihr so auch Hausdächer überqueren.

Lang hat es gedauert: Bereits 2005 erschien "Sakura Wars: So Long, My Love" als "Sakura Taisen V" in Japan, erst jetzt schafft es der ungewöhnliche Mix aus Visual Novel und Strategiespiel als Wii-Konvertierung nach Europa. Auch wenn Ihr die ersten vier Teile der Reihe nie gespielt habt, versteht Ihr schnell, worum es geht: Immerhin ist das fünfte "Sakura Wars" ein Neuanfang mit frischem Setting und unverbrauchten Protagonisten.

Als junger japanischer Offizier Shinjiro Taiga reist Ihr ins Steampunk-New-York der 1920er-Jahre, um es zusammen mit den Damen der New York Combat Revue vor allerlei bösem Gesindel zu verteidigen. Den Großteil des Spiels verbringt Ihr im Adventure-Modus und folgt der Handlung. In zahlreichen Dialogen mit Euren Vorgesetzten oder Mitstreiterinnen liegt es an Euch, Harmonie in die oft nicht ganz einfache Truppe zu bringen. Denn je besser die Stimmung der Mädels, desto besser schlagen sie sich in den Taktik-Kämpfen. Im Gegensatz zur oft kolportierten Ansicht ist "Sakura Wars" aber keine Dating Sim. Dialoge führt Ihr über das LIPS-System: Das "Live Interactive Picture System" gibt Euch für Antworten oder kurze Geschicklichkeitseinlagen stets nur begrenzt Zeit, so dass Ihr Euch oft spontan entscheiden müsst, wie Ihr agiert.

Anime zum Mitspielen

Kommt es schließlich zum Kampf, steigen die Mädels in ihre dampfgetriebenen Mecha-Anzüge und Ihr gelangt in den rundenbasierten Strategie-Part. Ähnlich wie im spirituellen HD-Nachfolger "Valkyria Chronicles" hat jede Figur ein begrenztes Aktionspotenzial, das sie in verschiedene Manöver investiert. Ihr könnt laufen, angreifen, blocken und heilen, gemeinsame Attacken starten oder alleine einen mächtigen Special Move zünden.

Im Aufbau erinnert "Sakura Wars" stark an eine klassische Anime-TV-Serie: Das Spiel ist in einzelne Episoden unterteilt, in denen stets eine andere Figur im Mittelpunkt steht. Als Highlight folgt immer ein beeindruckender Bosskampf. Zwischendurch dürft Ihr regelmäßig speichern oder einen Quicksave anlegen, wenn Ihr das Spiel kurzfristig unterbrechen müsst – vor allem bei späteren, langen Strategieschlachten eine willkommene Option. Sprachausgabe und Texte sind englisch, lediglich Käufer der nur in den USA erschienenen PS2-Version hören wahlweise die japanischen Originalsprecher. *tn*



Wii Schade: Als PS2-Umsetzung bietet "Sakura Wars" leider kein 16:9-Bild.



Wii Wählt Eure Antwort gut, aber lasst Euch dafür nicht zu viel Zeit.

SAKURA WAS?

Diverse Animes und Mangas aus dem von Red-Entertainment-Chef Hiroi Ohji geschaffenen "Sakura Wars"-Universum haben es bereits in den Westen geschafft. Auf die Spiele – zweifelsohne der beste und wichtigste Teil der Franchise – mussten wir dagegen seit dem Saturn-Erstling aus dem Jahre 1996 verzichten. In Japan sind derweil nicht nur fünf reguläre Episoden für Saturn, Dreamcast und PS2 erschienen, sondern auch unzählige Fan-Discs, Spin-Offs, Remakes und zwei exzellente "Columns"-Varianten. Dazu kommen zahlreiche Live-Shows, in denen die prominenten Synchronsprecher(innen) in die Rollen ihrer Charaktere schlüpften. Gute zehn Jahre lang gab es in Tokio einen eigenen Laden nur für "Sakura Wars"-Merchandise mit angeschlossenem "Sakura Café" (siehe Bild). Insgesamt setzte Sega über 3 Millionen "Sakura Wars"-Spiele ab. Bei einer Umfrage der japanischen Videospielzeitschrift "Famitsu" nach der am meisten gewünschten Fortsetzung im Jahre 2009 belegte die Serie souverän den ersten Platz.

Thomas Nickel

"SUPER"

Wer sich sonst ungeduldig durch die Story klickt, um endlich etwas 'Äktschn' zu erleben, ist hier an der falschen Adresse: Als Mischung aus Strategie und Visual Novel lebt "Sakura Wars" genauso von seinen ausgedehnten Konversationen wie von den anspruchsvollen Taktik-Schlachten. Dank der gut geschriebenen Figuren und des flotten Dialogsystems verkommen die Gespräche nie zum laberlastigen Selbstzweck. Da Eure Antworten die Kampfperformance der Mädels beeinflussen, wirken beide Elemente clever verzahnt. Schießt Euch aber bei japanischem Grafik- und Spieldesign reflexartig das Wort 'fremdschämig' in den Kopf, solltet Ihr "Sakura Wars" besser im Regal stehen lassen und zum nächsten HD-Shooter von der Stange greifen.

Entwickler	**Sega / Red Entertainment, Japan**
Hersteller	**Nippon Ichi / Flashpoint**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**

» sympathische Protagonisten
» sehr textlastig
» ebenso witzig wie originell
» hoher Wiederspielwert

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	**85**
Multiplayer	–	
Grafik	6 von 10	
Sound	9 von 10	

FAZIT » **Ein cleverer Abenteuer-Strategie-Mix mit sympathischen Protagonisten, jeder Menge Humor und einem exzellenten Soundtrack.**


ModNation RACERS
200 RUNDEN
MIT DER M! GAMES
200 IS JUST THE START.
PlayStation und ModNation™ Racers gratulieren der M! Games zur zweihundertsten Ausgabe. Zigtausend getestete Games, Millionen von Artikeln und unendliche Redaktions-Runden: Danke für die tolle Zusammenarbeit!
Modnation.com
PlayStation
SONY
make.believe

Nier

PS3 360 Action-Rollenspiel 



PS3 Draufhauen und gut ist's: In den blassgrünen Ebenen warten aggressive Schattenwesen und Texturen auf mäßigem PS2-Niveau.

Was haben eine fluchende Wasserstoffblondine in Unterwäsche, ein sarkastisches Zauberbuch, ein kleiner Junge mit dem Versteinerungsblick der Medusa und ein Wildschwein mit Driftfunktion gemein? Sie alle sind den kruden Gedanken der japanischen Entwickler von Cavia entsprungen, sie alle sind Teil von "Nier" und verleihen dem Titel einen eigenwilligen Charme.

"Nier" ist kein Spiel von der Stange, kein Hochglanzprodukt ohne Ecken und Kanten, kein Happen für zwischendurch. Obwohl Titelheld Nier seine Feinde wie Dante oder Kratos in Echtzeit verkloppt, liegt der Fokus - ähnlich der "Zelda"-Reihe - nicht in erster Linie auf den Hack'n'Slay-Einlagen: Stattdessen erkundet Ihr eine weitgehend karge, vereinsamte Welt, kehrt in Dorfschenken ein, um Aufträge anzunehmen, sprecht mit den Bewohnern und erledigt unterwegs kleine Grüppchen garstiger Schattenwesen, die das Land heimsuchen. Titelheld Nier geht das Schicksal dieser Welt anfangs nur wenig an, für ihn steht die Suche nach einem Heilmittel für seine kranke Tochter an erster Stelle - das Mädchen wurde von der mysteriösen Runenpest heimgesucht, muss hustend das Bett hüten und darauf hoffen, dass ihr Vater fündig wird.

Schon nach kurzer Zeit lacht sich Nier zwei Begleiter an: Die knapp bekleidete Kaine ist selbst halb Mensch, halb Schatten, fällt durch ihr loses Mundwerk auf und unterstützt Euch im Kampf mit Schwert und Magie. Setzt aber nicht zu sehr auf ihre Hilfe, in brenzligen Situationen lässt Euch ihre KI schon mal im Stich.

Ein Buch, sie zu knechten

Eine wichtigere Rolle kommt dem sprechenden Zauberwälzer Grimoire Weiss zu: Dieser knurrige Geselle verbündet sich schon kurz nach Spielbeginn mit Nier und ist fortan die magische Komponente in den Kämpfen - nebenbei lässt er keine Gelegenheit aus, Euch ob Eurer Gutmütigkeit oder Kaine wegen ihrer Kraftausdrücke zu rügen. Weil Niers Schwertcombos ziemlich simpel ausfallen, sind Grimoire Weiss' magische Fähigkeiten (u.a. Energiespeer, Zauberbarriere, Stacheln aus dem Boden) von großer Wichtigkeit in den Kämpfen. Ihr verteilt sie frei auf zwei Schultertasten des Controllers; wer zudem Niers Block- und Ausweichmanöver für unwichtig erachtet, kann sogar zwei zusätzliche Buttons mit Magieattacken belegen - vorbildlich.

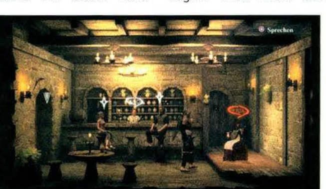


"SUPER"

Matthias Schmid

Dass nach einem oberflächlichen Blick auf "Nier" die Unkenrufe laut werden, Japans Entwickler hätten den Anschluss an den Westen verpasst, ist klar: Mit seinen vielen Ladezeiten, den matschigen Texturen, häufigen Textboxen und so manch langem Laufweg ist Cavias Familiendrama in puncto Inszenierung von modernen Actionreißern wie "Uncharted 2" oder "God of War III" so weit entfernt wie die "Lindenstraße" von "Lost". Außerdem tut sich das Spiel mit seinem schlecht gewählten Einstieg keinen Gefallen - erst nach zwei, drei Stunden war ich in der Fantasywelt angekommen. Dann gab es kein Entkommen: Der melodiöse Soundtrack und das verträumte Design sind eine Wucht, die sarkastischen Charaktere meiner Begleiter erquickend und die Bosskämpfe so überraschend wie abgedreht. Meinen Hut ziehe ich schließlich, weil die Entwickler den Mut hatten, ihre Ideen radikal umzusetzen: Davon zeugen die absurden Kugelfluten, die mir die Endgegner entgegenspucken, ebenso wie der rein in Textform ablaufende, minutenlange Ausflug in das Unterbewusstsein kranker Dorfbewohner, die in ihren eigenen Träumen gefangen sind - cool!







PS3 Globetrotter Nier flaniert durch die Gassen des Küstenortes Meeresfront, plaudert in der urigen Schänke seines Heimatortes mit der hübschen Sängerin (die laut Niers Aussage nach Alkoholgenuss ziemlich freizügig wird) oder tuckert mit der Sandfähre durch die treppenförmig arrangierte, wunderliche Wüstenstadt Cascade.

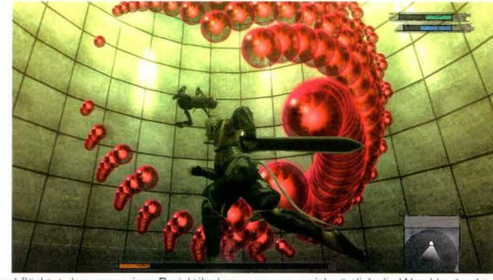


PS3 Im Herrenhaus des kleinen Lords Emil kommt Euch die frei drehbare Kamera abhanden - ganz wie das im offensichtlichen Vorbild "Resident Evil" der Fall ist.

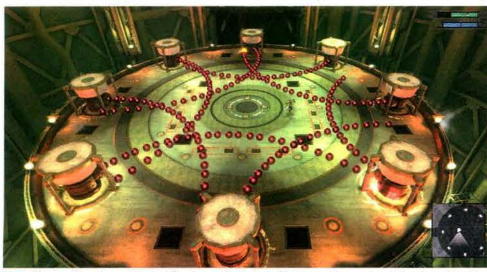


PS3 Im unterirdischen Laborkomplex wird Euer Held zum pixelgroßen Mini-Monsterjäger - Nier steht in der Bildmitte zwischen den in Energieblasen gehüllten Feinden.





PS3 Cooler Bosskampf, zum Ersten: Bearbeitet das Ungetüm am Boden mit der Klinge und flüchtet dann vor seinen Projektilsalven, wenn es sprichwörtlich die Wand hochgeht.





PS3 Cooler Bosskampf, zum Zweiten: Zunächst flüchten wir vor den hübschen Mustern der Kugelspucker, dann verfolgt uns der Schurkenroboter mit seinen Laserfingern.

Erlegte Monster lassen nicht nur Heilkräuter, Rohstoffe und andere Items fallen, sondern vermachen Euch auch Worte, die Ihr in Grimoire Weiss' Menü an Waffen und Zauberangriffe heftet, um z.B. Angriffswerte zu stärken, die Drop-Rate für Items zu erhöhen oder den Magiebedarf zu senken. Habt Ihr einige der simplen Nebenaufträge (meist Bring- und Suchdienste) angenommen, findet Ihr diese ebenfalls im Menü - zusammen mit einer praktischen Auflistung der Objekte, die Ihr schon habt bzw. noch besorgen müsst.

Abwechslung wird in den grafisch altbackenen und von Ladezeiten geplagten Landen von "Nier" großgeschrieben: Die interessante, mal lustige, mal traurige Hauptstory führt Euch zu einem mit Rätseln vollgestopften Wüstentempel, schickt Euch zum Angeln oder Wildschweinjagen, lässt Nier ein unterirdisches Geheimlabor erkunden oder nimmt beim Gang durch ein "Resi"-inspiriertes Herrenhaus die Farbe aus dem Bild. Gekonnt unterstreichen die Entwickler diese Variabilität mit überraschenden Perspektivwechseln: Das unterirdische Labor seht Ihr aus einer Iso-Sicht wie "Diablo" oder "Baldur's Gate", das Herrenhaus überrascht mit statischen Kameraeinstellungen (Bilder links unten) - kurze Hüpfabschnitte schließlich laufen in einer 2D-Perspektive ab. Besonders überrascht haben uns die einfallsreichen Bosskämpfe: In puncto Verrücktheit und Ideenreichtum könnte sich ein "God of War III" ein Scheibchen "Nier" abschneiden.

Wer sich am sehr japanischen Design nicht stört, sollte "Nier" trotz der simplen Schwertkämpfe eine Chance geben - sonst verpasst er ein extravagantes Action-RPG, das allein schon seiner kauzigen Charaktere wegen spielenswert ist. Oder wolltet Ihr nicht schon immer die Probleme eines Dorfes lösen, das aufgrund seiner zahllosen Regeln nicht mehr weiß, ob der verschwundene Prinz gerettet werden darf: Einerseits verlangt das Gesetz, sofort einen Suchtrupp loszuschicken - andererseits ist es gesetzlich verboten, den Tempel zu betreten, in dem der Thronfolger zuletzt gesehen wurde. Ganz schön verzwickt, dieses Spiel... *ms*

»WIR ERZÄHLEN EINE GESCHICHTE VON FAMILIÄRER LIEBE«

Passend zum "Nier"-Test haben wir mit Yosuke Saito, dem Square-Enix-Produzenten des Spiels, einige Worte gewechselt:

M! Games: In Japan gibt es für PS3 und Xbox 360 unterschiedliche "Nier"-Versionen - mit anderen Helden. Warum?

Yosuke Saito: In der japanischen PS3-Version ist der Charakter ein viel jugendlicherer, kindlicherer Held. Ein schlanker Jüngling, der ein mächtiges Schwert führt - wir glauben, das würde im Westen nicht so überzeugend rüberkommen. Deshalb ist der westliche Nier männlicher, kerniger, muskulöser - das wird hier vermutlich eher akzeptiert. Außerdem steckt der ja auch in der japanischen Xbox-360-Version - sie haben also Zugriff auf beide Versionen.

Nier zieht nicht aus, die Welt zu retten - er sucht ein Heilmittel für seine kranke Tochter. Ein sehr persönliches Motiv für ein Videospiel...

Ich weiß nicht, wie es in Deutschland aussieht, aber in Japan hört man aktuell fast jeden Tag erschütternde Nachrichten von Familiendramen - das ist echt harter Tobak, der mich bewegt. Deshalb wollte ich - trotz des Fantasysettings - auch im Spiel das Verhältnis von Eltern und Kind ansprechen. In "Nier" gibt es zwar viel Blut, Magie und böse Monster, dennoch erzählen wir eine Geschichte von familiärer Liebe.

Im Spiel gibt es ab und an klassische 2D-Sequenzen oder wilde Projektilsalven wie in einem Shoot'em-Up. Warum habt Ihr solch genrefremde Spielelemente eingebaut?

Heutzutage erwarten die Spieler eine prächtige Optik - doch auch wenn ein Spiel wundervoll aussieht, muss es nicht interessant sein. Wir haben solche Retro-Elemente eingebaut, um den Spieler daran zu erinnern, dass das Gamedesign über den Spielspaß entscheidet. Gleichzeitig erhalten junge Spieler die Möglichkeit, den Spaß, der in solchen Spielelementen steckt, kennen zu lernen.

Entwickler Cavia hat schon etliche Spiele fabriziert (z.B. "Bullet Witch", "Drakengard"). Ein echter Hitgarant war das Studio aber nicht. Was ist an "Nier" anders?

Bislang war oft der Faktor Geld ein entscheidender: Einige Cavia-Spiele wie die "Resident Evil"-Gunshooter waren eben 'nur' Spin-off-Titel einer großen Franchise. Im Gegensatz dazu steht "Nier" - das war richtig teuer. "Nier" gehört mit Sicherheit zum Feinsten, was Cavia bisher gemacht haben - vermutlich ist es sogar das beste Spiel des Studios.



PS3 Mann im Mond? Diesen Knilch trifft Nier erst nach gut zehn Spielstunden.

Entwickler	**Cavia, Japan**
Hersteller	**Square Enix**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler,**
Sprache: englisch, Text: einstellbar

- über 100 Worte zum Angriffe-Aufmotzen
- einfache Wegführung dank X auf der Karte
- nur 3 Speicherstände
- Installationsoption von ca. 1 GB verkürzt die PS3-Ladezeiten beträchtlich

SPIELSPASS

Singleplayer	**8 von 10**
Multiplayer	-
Grafik	**6 von 10**
Sound	**9 von 10**



FAZIT » **Trotz trister Grafik fasziniert der Mix aus RPG-Elementen und Action-Fights; nicht zuletzt dank des Humors und grandioser Musik.**

FIFA Fußball-Weltmeisterschaft Südafrika 2010







PS3 360 Wii Sport 0







PS3 Die Präsentation ist weltmeisterlich gelungen und informativ zugleich.



PS3 Die Heber wurden deutlich entschärft. Der Ball segelt nun öfter über das Tor oder wird in einer spektakulären Animationen vom Schlussmann im letzten Moment von der Linie gekratzt. Unschön: Im Gegenzug verursachen KI-Gegner zu viele Elfmeter.

Die EM- oder WM-Ausgaben von "FIFA" haben stets mit dem Vorurteil zu kämpfen, sie seien nur geringfügig verbesserte Vollpreis-Updates. In der Tat bauen die Entwickler auf die bestehenden Programmroutinen auf und überlassen große Veränderungen in der Spielmechanik lieber der 2011er-Version. Doch die üblichen Feinabstimmungen des ohnehin starken "FIFA 10"-Auftritts machen aus "Südafrika 2010" das beste "FIFA"-Spiel – gepaart mit einzigartiger WM-Atmosphäre.

Drei Chancen habt Ihr auf die WM-Krone: Spielt sofort die Endrunde, schaltet die Qualifikation vor oder absolviert den ganzen Weg zum Titel inklusive Vorbereitung und Freundschaftsspiele. Entweder dirigiert Ihr die original gesetzten Teams oder pickt Euch das Wunschteam aus dem Pool von 199 Nationalmannschaften – Rekord in einem "FIFA"-Ableger.

Alle zehn offiziellen Stadien fehlen ebenso wenig wie die 32 Coaches, die zusammen mit johlenden Fans immer mal wieder zwischen die Bilder vom Spiel geschaltet werden. Daneben wärmt EA bereits bestehende bzw. längst vergessene Spielarten auf: Der Modus 'Mannschaftskapitän' ist eine Art 'Be a Pro'-Light, in der Ihr Euch, in einer B-Elf startend, in die erste Mannschaft hochkickt – auf der Jagd nach der Kapitänsbinde. Aus dem seligen "ISS 64" fürs N64 entliehen ist die 'Geschichte der Qualifikation': In diversen realen Szenarien, aufgeteilt nach Kontinenten, müsst Ihr bestimmte Ziele erreichen. Beispielsweise spielt Ihr das Skandalspiel Frankreich gegen Irland aus der Qualifikation nach und erringt in der Verlängerung doch noch den gerechten Sieg für die grüne Insel. So sammelt Ihr Punkte und schaltet Szenarien der WM 2006 frei.

Kostenloser und cooler Service zur WM 2010: Stellt Euch denselben Herausforderungen, denen die Kicker in Südafrika ausgesetzt sind – nur Stunden nach dem echten Abpfiff stehen die neuen Szenarien zum Download bereit. Apropos online: Das komplette WM-Turnier dürft Ihr via PSN oder Xbox Live austragen, wegen geschlossener Server konnten wir das aber noch nicht testen. Wir trainierten vielmehr das neue Elfmeterschießen, das wesentlich mehr Schussvarianten zulässt als bisherige Systeme: Ein Balken fährt von links nach rechts und nur im grünen Bereich segelt der Ball nicht über oder neben das Tor. Justiert dann gleichzeitig Schussstärke und Richtung, welche durch einen imaginären Zielpunkt (nur im Training sichtbar) in der Bildmitte signalisiert wird. Das klingt kompliziert, nach dem Tutorial ist es aber prima verstanden.

Flott, aber nicht schneller

"Südafrika 2010" wirkt im Ersteindruck flotter als "FIFA 10", ist es de facto aber nicht. Spieler laufen sich gekonnter frei, Pässe gelingen nun auch mit der Brust und im Fünf-Meter-Raum wird der Ball nicht mehr angenommen, sondern direkt verwandelt. Auch die Heber wurden spürbar entschärft, dafür pfeift der Schiedsrichter auffällig viele Elfmeter. Die Wii-Version bietet grafisch altbackenen Arcade-Fußball ohne nennenswerte Änderungen und borgt sich überdies Spielmodi von der "PES"Konkurrenz. *pu*



Philip Ulc "GUT"

Rund zwei Monate vor dem echten Fußball-Gipfeltreffen stillt der virtuelle Südafrika-Cup unseren WM-Hunger. Wenn die Nationalhymne erklingt, die Torjäger-Listen in den hübschen Menüs auftauchen oder die ersten 'Endspiele' im Turnierverlauf anstehen, zaubert das den Flair einer Weltmeisterschaft auf den Schirm. "Südafrika 2010" reißt nicht nur durch seine Präsentation mit, sondern auch durch die beste Grafik in einem Fußballspiel. Der Rasen sieht fantastisch aus, die Animationen sind geschmeidig – die dynamischen Rempelattacken der Spieler nutzen wir obendrein als taktisches Mittel. Spielerisch ist der WM-Kick flüssiger als "FIFA 10", aber immer noch behäbiger als der Konkurrent "PES 2010". Doch das störte "FIFA 10"-Käufer ja auch nicht...

Entwickler	**Electronic Arts, Kanada**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**im Handel**
Preis	**50 Euro (Wii) / 60 Euro**

Unterstützt » **bis 20 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 199 Teams und alle 10 WM-Stadien
- komplettes WM-Turnier online austragen
- optionale Casual-Steuerung mit 2 Tasten
- variantenreiches Elfmeterschießen
- Live-Updates während der WM

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	PS3 / 360
Multiplayer	10 von 10	**86**
Grafik	9 von 10	
Sound	7 von 10	
Singleplayer	7 von 10	Wii
Multiplayer	8 von 10	**73**
Grafik	5 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Grafisch klasse inszenierte Fußball-Simulation mit der besten "FIFA"-Spielbarkeit, die das WM-Feeling authentisch einfängt.**



PS3 Nur im Elfmeter-Training seht Ihr den blauen Hilfekreis, der sich je nach Schusswinkel und -stärke rot färbt und größer wird.



Wii Bei Schüssen ist Remote-Schütteln Pflicht – selbst bei Standards von Gegnern wollt Ihr den Kopfball für Euch entscheiden.

BlazBlue: Calamity Trigger



PS3 360 Beat'em-Up 12



PS3 Puppenspieler Carl (rechts) greift Katzendummchen Taokaka mit Zinnsoldaten an.

Wenn von einem Spiel ohne Sprachbarriere und Ländercode (auf PS3) die PAL-Version ein dreiviertel Jahr später bei uns aufschlägt, ist die Euphorie leider etwas verflogen, da kann es noch so gut sein. Stellt Euch vor, Ihr bekämt jetzt noch mal ein und dieselbe Version von "Street Fighter IV" vorgesetzt. Wärt Ihr wieder total von den Socken? Wohl kaum. Deshalb verlief unser PAL-Test von "BlazBlue" recht nüchtern: Hintergründe und Charaktersprites sehen sensationell aus, die Steuerung flutscht, das Kampfsystem ist so tiefgründig wie vielseitig, der Online-Modus rockt – fast alles an "BlazBlue" ist extrem gut, aber eben schon bekannt.

Die vom Europa-Publisher Zen United (was de facto die europäische Niederlassung von Arc System ist) angepriesenen Zusatzkämpfer tummeln sich nur im bereits erschienenen Spielhallen-Nachfolger "Continuum Shift". Lediglich die in USA und Japan als kostenpflichtige Downloads erhältlichen Unlimited-Varianten von acht Kämpfern sowie frische Farbsets für den kompletten Cast – das sind die Boni, die uns Europäern als Ausgleich für knapp 40 Wochen Wartezeit geboten werden Außerdem klickt Ihr Euch jetzt auf Wunsch durch deutsche Menüs und Texte, als Sprachoptionen stehen nach wie vor Englisch und Japanisch zur Verfügung.

Für alle, die unseren Import-Test verpasst haben, hier die Essenz: "BlazBlue" ist ein flottes, aber nicht übermäßig hektisches 2D-Prügelspiel mit zwölf nie zuvor gesichteten Kampfkünstlern und einem Sammelsurium an wahnwitzigen Special Moves. Die lassen sich meist angenehm leicht ausführen – der Schlüssel zum hochklassigen "BlazBlue"-Spiel liegt demnach in der Verkettung der Attacken und dem Wissen um die Stärken des Feindes. *ms*



Die deutsche Special Edition enthält wie im Rest Europas ein 96-seitiges Artbook und die zweistündige Bonus-DVD "Fighting Tutorial Guide"; der Preis bleibt bei fairen 50 Euro. Die PS3-Version gibt es exklusiv bei Media Markt, die Xbox-360-Fassung nur bei Gamestop – blöd nur, dass die Suche nach dem Spiel auf gamestop.de keine Ergebnisse liefert...



Matthias Schmid

"SUPER"

Wer einen Funken Sympathie für Beat'em-Ups im Leib trägt, muss "BlazBlue" haben. Die Kampfstile der zwölf coolen Charaktere fallen extrem unterschiedlich aus, trotzdem geriet die Balance vorbildlich. Das Spielsystem mit seinen aufwändigen Drive-Attacken und den Energie- und Blockleisten ist fordernd, die HD-Sprites sind spektakulär und die Hintergründe malerisch. Den spärlich bebilderten Hintergrundgeschichten zum Trotz: Ich halte "BlazBlue" für einen Genre-Meilenstein. Wer "Guilty Gear" mochte und auf Animes steht, muss zugreifen.

Entwickler **Arc System Works, Japan**
Hersteller **Zen United**
Termin **im Handel**
Preis **50 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: japanisch/englisch, Text: englisch**

- 12 Kämpfer, 14 Arenen
- Kampfsystem mit vielen Finessen
- viele Dash- und Air-Dash-Einlagen
- Replay der Online-Matches speicherbar
- **PS3 vs. 360:** spielt sich mit PS3-Pad besser

SPIELSPASS

PS3		
Singleplayer	9 von 10	88
Multiplayer	10 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	8 von 10	

360		
Singleplayer	9 von 10	87
Multiplayer	10 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » **Grafischer Hingucker und anspruchsvolles Profi-Beat'em-Up in einem – trotz weniger Fighter ein moderner 2D-Klassiker.**

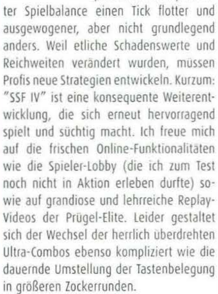
Super Street Fighter IV

 PS3 360 Beat'em-Up





PS3 Die Neuzugänge Juri und Hakan schenken sich vor der imposanten Afrika-Stage nichts: Während der Ölringer auf Griffe und Würfe setzt, weicht Cyborg Juri per Special Move den Angriffen blitzschnell aus – je nach Schlagtaste in eine andere Richtung.



"SUPER"

Michael Herde

Ein Jahr Training war nicht genug: Immer noch entdecke ich Feinheiten in Teil 4, da liegt schon der Nachfolger auf meinem Schreibtisch. Der spielt sich dank optimierter Spielbalance einen Tick flotter und ausgewogener, aber nicht grundlegend anders. Weil etliche Schadenswerte und Reichweiten verändert wurden, müssen Profis neue Strategien entwickeln. Kurzum: "SSF IV" ist eine konsequente Weiterentwicklung, die sich erneut hervorragend spielt und süchtig macht. Ich freue mich auf die frischen Online-Funktionalitäten wie die Spieler-Lobby (die ich zum Test noch nicht in Aktion erleben durfte) sowie auf grandiose und lehrreiche Replay-Videos der Prügel-Elite. Leider gestaltet sich der Wechsel der herrlich überdrehten Ultra-Combos ebenso kompliziert wie die dauernde Umstellung der Tastenbelegung in größeren Zockerrunden.

Capcom bläst zur Prügeloffensive: Nach den letztjährigen Krachern "Street Fighter IV" und "Tatsunoko vs. Capcom" sowie den Download-Titeln "Final Fight: Double Impact" und "Marvel vs. Capcom 2" kündigte der Hersteller jüngst sogar "Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds" für PS3 und Xbox 360 an. Bis das im Frühjahr nächsten Jahres erscheint, steht erst einmal in bester Firmentradition das Update "Super Street Fighter IV" an.

Bereits in der letzten Ausgabe haben wir Euch im Gespräch mit leidenschaftlichen Prügelfans wesentliche Neuerungen und Veränderungen vorgestellt. Zur Erinnerung: Dank zehn neuer Charaktere schwillt der Kader auf stattliche 35 Kämpfer an. Vor 22 Hintergründen – darunter vier neue sowie eine demolierte Variante der Seth-Stage aus dem Vorgänger – prügelt Ihr Euch nun deutlich variantenreicher. Verantwortlich dafür zeichnen unter anderem die Neuzugänge Juri und Hakan, die sich spürbar anders spielen als die große Gruppe der Shoto-Charaktere wie Ken, Ryu oder Sakura, deren Spezialattacken Ihr mit Viertelkreismanövern und einer der drei Schlag- bzw. Tritt-Tasten ausführt. Auf der anderen Seite stehen Charge-Kämpfer wie Soldat Guile, Dschungelbestie Blanka oder Psychoschurke M.Bison, bei denen Ihr verheerende Specials mit gehaltenen Richtungstasten aufladet. Dazu gesellen sich altbekannte Schläger im neuen Polygongewand, darunter Dauergrinser Dee Jay, Boxer Dudley oder die Messerwerferin Ibuki, die wie einige andere eine Mischform der beiden Stile darstellen. Acht der zehn 'Neuen' stammen übrigens aus früheren "Street Fighter"-Episoden, etwa der "Alpha"-Serie und den drei "Street Fighter III"-Teilen – reichlich verwirrend, so ein Prügel-Stammbaum.

Round 1… Fight!

Im Kampf wird es noch komplizierter: Neben der Lebensleiste gibt es in "Super Street Fighter IV" einen Super- und einen Ultra-Balken. Der erstgenannte besteht aus vier Abschnitten, die Ihr durch Spezialattacken füllt. Aktiviert Ihr selbige durch Drücken zweier statt nur einer Schlag- bzw. Tritt-Taste, lasst Ihr sogenannte EX-Moves vom Stapel – stärkere Angriffe mit größerer Reichweite und meist höherer Priorität, für die Ihr einen Abschnitt opfert. Die volle Super-Leiste wird für durchschlagende Super Combos benötigt; am vernichtendsten sind jedoch Ultra Combos, von denen jeder Charakter neuerdings zwei zur Auswahl hat. Vor jedem Match entscheidet Ihr Euch für eine, zum Wechseln müsst Ihr nach dem Match umständlich in das Charaktermenü zurückkehren.

War beispielsweise Ryus Ultra-Feuerball aus "Street Fighter IV" nur am Ende einer Combo nützlich und ansonsten für Widersacher leicht zu umgehen, ist sein Alternativ-Move flexibler einsetzbar. Darüber hinaus hat Capcom zahlreiche Attacken hinsichtlich ihrer Reichweite und Stärke modifiziert, um für ausgeglichenere



PS3 Alle 35 Kämpfer stehen von Anfang an zur Verfügung – entscheidet Euch für eine der beiden Ultra-Combos und legt Kostümfarbe, Provokation sowie Siegerspruch fest.

EINE FRAGE DER KONTROLLE





Der Standard-Controller der Xbox 360 eignet sich nur bedingt für die präzisen und flotten Eingaben, die Prügelspiele wie "Super Street Fighter IV" erfordern. Deshalb brachte Zubehörhersteller Mad Catz schon im vergangenen Jahr eine eigene Produktreihe für beide Plattformen auf den Markt. Neben edlen Fight Sticks, die Ihr in unserem Jubiläumsgewinnspiel ab Seite 124 ergattern könnt, bietet der Hersteller auch Pads für rund 40 Euro an. Im Praxistest gehen selbst komplizierte Moves wie Focus Cancels mittelharter Schläge flott von der Hand, lediglich die weiten Wege des Digikreuzes sind gewöhnungsbedürftig. Die Verarbeitung ist weniger hochwertig wie die der Original-Controller – dafür liegt das Pad durch die rückseitige Gummierung angenehm in der Hand.

Mindestens ebenso praktisch ist der Joytron Xconverter 360: Dieser Adapter ist beispielsweise bei eBay als Import für etwa 10 bis 20 Euro erhältlich und ermöglicht den Anschluss von PlayStation-2-Peripherie an die Xbox 360. Von entscheidender Wichtigkeit ist hier die Tatsache, dass dann Sticks wie Pads (und auch Lenkräder) verzögerungsfrei arbeiten und sogar Vibration unterstützen. Einziger Haken: Ihr müsst parallel einen Kabelcontroller der Xbox 360 angeschlossen haben.



360 Ex-Endboss Seth kämpft im neuen, kollabierenden Geheimlabor gegen den "Super Street Fighter II"-Indianer T.Hawk – der Obermotz heißt diesmal Akuma!



PS3 Die beiden "Final Fight"-Heroen Guy und Cody kloppen sich auf der Baustelle, während im Hintergrund Hugo aus "Street Fighter III" Stahlträger schleppt.



PS3 Der trottelige Möchtegern Dan muss in den neuen Herausforderungen wieder als Prügelknabe herhalten – diesmal dürft Ihr deren Reihenfolge selbst bestimmen.



PS3 Wer einen Speicherstand von "Street Fighter IV" besitzt, schaltet für jeden Charakter zwei Zusatzkostüme frei – den Kritzel-Look (Ken) und den Tuschestil (Ryu).

Verhältnisse zu sorgen. Der hünenhafte Sagat beispielsweise wurde ebenso geschwächt wie der extrem fiese Alleskönner-Boss Seth.

PS3: You win!

Im Arcade-Modus für Solisten sorgen acht Schwierigkeitsstufen für ausreichend Herausforderung, doch mit der Unberechenbarkeit menschlicher Widersacher kann die KI nicht konkurrieren. Zwischen den Matches auf dem Weg zum Endboss Akuma lockern zwei Bonus-Stages die Keilerei auf: Zertrümmert ein Auto und herabfallende Fässer für Extrapunkte. Das ist eine charmante Hommage auf "Street Fighter II" – spielerisch aber Käse.

Im Vergleich zum Vorgänger schaltet Ihr Kostümfarben und Provokationen deutlich schneller frei – auch legt Ihr auf Wunsch fest, ob Englisch oder Japanisch gesprochen wird. Schon bald dürft Ihr obendrein alternative Hintergrundmusiken wählen. Technisch hat sich zum Vorgänger wenig getan: Zwar sind die Move-Tabellen endlich auch in SD-Auflösung einigermaßen leserlich – darüber hinaus gleichen Hintergründe und Kämpfer denen des Vorgängers aber wie ein Ei dem anderen, lediglich die neue Afrika-Stage hebt sich positiv ab. Weil die Ladezeiten der teils ereignisreichen Hintergründe recht lange sind, empfehlen wir die Installation auf beiden Systemen.

Für welche Version Ihr Euch entscheidet, hängt von Eurem Eingabegerät ab – das Xbox-360-Standardpad ist unpräzise, was erneut zu einer symbolischen Abwertung von einem Punkt führt. *mh*

KLAMOTTENKISTE

Bis zu zehn Farben für Euer reguläres Kostüm könnt Ihr freispielen, Besitzer des Vorgängers schalten zwei weitere Stile frei. Zudem dürfen Käufer der alternativen Download-Kostüme für "Street Fighter IV" diese kostenlos importieren und – falls Ihr sie noch nicht besitzt – auch kaufen. Für "Super Street Fighter IV" plant Capcom weitere Klamotten: Das erste Paket heißt 'Super Challengers 1 Pack', kostet 4 Euro bzw. 320 Microsoft-Punkte und beinhaltet neue Outfits für Hakan, Makoto, Guy, Dudley und Dee Jay; es ist zum Erscheinungstag erhältlich.

FIGHT.RECORD.REPLAY – DIE NEUEN ONLINE-MODI







PS3 Um Replay-Videos hochzuladen, ist eine bestimmte Zahl an Spieler- und Kampfpunkten notwendig. Beim Betrachten blendet Ihr auf Wunsch die eingegebenen Tastenkommandos ein, schaltet in Zeitlupe und überspringt einzelne Runden.

Um die große "Street Fighter IV"-Community zum Kauf des Nachfolgers zu bewegen, hat Capcom einige Neuerungen für den Online-Modus ersonnen. Vorweg: Die nachgereichte Championship-Variante des Vorgängers ist nicht enthalten, dafür erscheint am 15. Mai ein kostenloser Turnier-Modus zum Herunterladen.

Erneut im Spiel steckt hingegen die optionale 'Kampfanfrage' im Arcade-Modus, bei der Ihr jederzeit von Online-Spielern herausgefordert werden könnt, sowie Ranglisten-Matches, bei denen Ihr Spieler- und Kampfpunkte des Vorgängers nicht übernehmen könnt.

Sehnlich erwartet haben wir die Einführung einer Lobby, in der sich vier, sechs oder acht Spieler gleichzeitig tummeln – dabei reserviert Ihr bis zu sieben Privatplätze, um fremde Mitspieler auszuschließen. Wie komfortabel das klappt, werden wir erst nach Erscheinen des Spiels beurteilen können. Ebenfalls noch unklar ist, ob die Anzeige der Signalstärke zuverlässiger funktioniert als im Vorgänger. Falsche Angaben sorgten dort nämlich für unvorhersehbare Lags.

Ebenfalls neu ist der Replay-Modus, in dem Ihr sowohl eigene Kämpfe aufzeichnet und hochladet als auch Clips betrachtet; diese sind in mehrere Kategorien einsortiert – neben Charaktergruppen auch in die Regionen 'Europa', 'Asien', 'Nordamerika' und 'Andere'. Wahlweise studiert Ihr die Replays in Zeitlupe und ladet sie herunter. Auf Wunsch blendet Ihr Angriffsdaten und gedrückte Tasten ein.

Entwickler **Capcom, Japan**
Hersteller **Capcom**
Termin **im Handel**
Preis **40 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: englisch/japanisch, Text: einstellbar**

» Turnier-Modus ab 15.6. als Gratisdownload
» **PS3 vs. 360:** Steuerung mit PS3-Pad präziser, marginal mehr Kantenflimmern auf der PS3, dezent blassere Farben auf der Xbox 360

SPIELSPASS

		PS3
Singleplayer	8 von 10	**92**
Multiplayer	10 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	8 von 10	

		360
Singleplayer	8 von 10	**91**
Multiplayer	10 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » **Rundum verbessertes Update zu "Street Fighter IV" mit üppigem Kader und frischen Online-Modi zum fairen Preis.**

Sin and Punishment: Successor of the Skies

Wii Action 



Wii Gleich der erste Endgegner prollt mit Lasersalven und Stampfattacken seiner vielen Beine – bleibt ständig in Bewegung!



Matthias Schmid

"SUPER"

Verglichen mit den sieben Jahren Verspätung des Vorgängers sind die sechs Monate, die "Sin and Punishment: Successor of the Skies" von Japan nach Europa gebraucht hat, richtig kurz. Trotzdem weiß ich nicht, warum ein halbes Jahr nötig war – an der Übersetzung ausufernder Dialoge kann es kaum gelegen haben. Von dieser überflüssigen Wartzeit abgesehen, gibt es fast nichts zu meckern an Treasures 3D-Shooter. Die Grafik ist abwechslungsreich und zu fast jeder Zeit richtig hübsch, die Steuerung makellos und die Endgegnerriege so illuster wie einfallsreich – das Kennenlernen der Angriffsmuster und Ausloten der Schwachstellen macht einfach Spaß. Auch die kurze Spielzeit ist kein Grund zur Kritik: Zum einen sind die wenigen Stunden prall gefüllt mit Explosionen, Action und guten Ideen, zum anderen reizen das Streben nach Perfektion und die höheren Schwierigkeitsstufen.

Berühmt ist Entwickler Treasure für seine erstklassigen 2D-Shoot'em-Ups: Die Genre-Referenzen "Ikaruga" und "Gradius V" werden flankiert von Klassikern wie "Gunstar Heroes" und "Radiant Silvergun", hinzu kommen freakige Actioner à la "Bangai-O" oder "Dynamite Headdy". Doch die Japaner beherrschen auch die dritte Dimension – sowohl in grafischer als auch spielerischer Hinsicht. Denn zum einen sieht "Sin and Punishment: Successor of the Skies" für einen Wii-Titel sehr gut aus, zum anderen beweist Treasure, dass auch 2010 das eigentlich so banale Prinzip eines Railshooters auf ganzer Linie begeistern kann.

Auf den Weg, den Eure Spielfigur nimmt, habt Ihr wie schon im Sega-Klassiker "Space Harrier" keinen Einfluss – Spieltempo und Pfad sind fest vorgegeben, Ihr seid mit Ausweichen und Abschießen beschäftigt. Im Gegensatz zum Vorgänger fesseln Euch die Entwickler nicht mehr an den Boden, dank Jetpack bzw. Hoverboard können die beiden spielbaren Charaktere jederzeit an jedem Punkt des zweidimensionalen Bewegungssektors verweilen – wir empfehlen ein Plätzchen, das ausnahmsweise nicht mit Projektilen eingedeckt wird. Außerdem entzieht Ihr Euch feindlichem Beschuss per Ausweichrolle; besonders wichtig ist hierbei, dass Ihr – ähnlich wie in Konamis Iso-Shooter "Neo Contra" – während des Rollvorgangs nicht getroffen werdet und so z.B. einen fetten Laser hervorragend umgehen könnt. Dank Nahkampfattacke haut Ihr heranstampfenden Robotern zusätzlich auf die Glocke oder – was viel wichtiger ist – schickt Projektile zu ihren Absendern zurück. Ob Ihr mit Bube Isa oder Mädel Kachi gegen die Aliens in die Schlacht ziehen solltet, hängt von Eurer bevorzugten Spielweise ab – je nach Figur habt Ihr einen fetten Alternativ-Schuss oder die praktische Mehrfach-Lock-on-Funktion an Bord.

Tetris-Bomberman-Boss

In den knapp vier Stunden, die durchschnittliche Wii-Spieler für einen Durchlauf benötigen, begegnet Ihr unzähligen Standardfeinden, die Ihr nicht zwingend alle abräumen müsst. Ganz anders die Bossgegner: Die warten mit mehreren Verwandlungsphasen auf und haben es mit cleveren Angriffsmustern auf Eure 100 Punkte umfassende Lebensleiste abgesehen. Zum Glück stöbert Ihr vor solchen Treffen meist ein Medipack auf, denn spätestens ab Level drei oder vier verlangen die Bosse blitzschnelle Reaktionen sowie das Auswendiglernen ihrer Muster.

Ein Endkampf hat uns besonders imponiert: Ein Boss bombardiert Euch mit "Tetris"-ähnlichen Steinen, die Euren Bewegungsspielraum massiv einschränken – sprengt deshalb die spärlich auftauchenden Explosiv-Brocken taktisch geschickt, um Euch durch Detonationen im "Bomberman"-Stil Platz zu verschaffen.

Zielen solltet Ihr übrigens per Remote – diese Option ist der 'alten' Steuermethode per Classic Controller oder Cube-Pad in puncto Schnelligkeit und Präzision weit überlegen. *ms*





Wii Stylisch: Während unsere Spielfigur im linken Bild eine artistische Ausweichrolle vollführt, feuert sie gleichzeitig auf den Roboter im Hintergrund. In den Zwischensequenzen (rechts) seht Ihr die Charaktere in Nahaufnahme, hier lässt der Titel grafisch Federn.

DER VORGÄNGER: SIN AND PUNISHMENT

Das erste "Sin and Punishment" erschien Ende 2000 in Japan für das sterbende N64, auf einen PAL-Release hofften wir vergebens. Erst sieben Jahre später hatte Nintendo ein Einsehen und stellte Treasures Railshooter in die Ladenregale der Virtual Console, wo es gegen einen Download-Obolus von 12 Euro auf Euch wartet. Grafisch mittlerweile zwar spürbar gealtert, ist das fetzige Ballerinferno auch 2010 noch jeden Cent wert. Euch stehen actiongeladene Stunden voll mit haarscharfen Ausweichmanövern und clever designten Bosskämpfen bevor – eine feine Steuerung ist inklusive. Erst wenn Ihr den hier getesteten Nachfolger "Sin and Punishment: Successor of the Skies" gespielt habt, werdet Ihr bemerken, dass es noch besser geht.



Entwickler	**Treasure, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**7. Mai**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: japanisch, Text: einstellbar**

- 8 Missionen, 2 spielbare Charaktere
- kein echter Zweispieler-Modus (weil nur ein zweites Fadenkreuz auf dem Schirm ist)
- abgedreht-wirre Story
- viele sehr gute Bosskämpfe

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

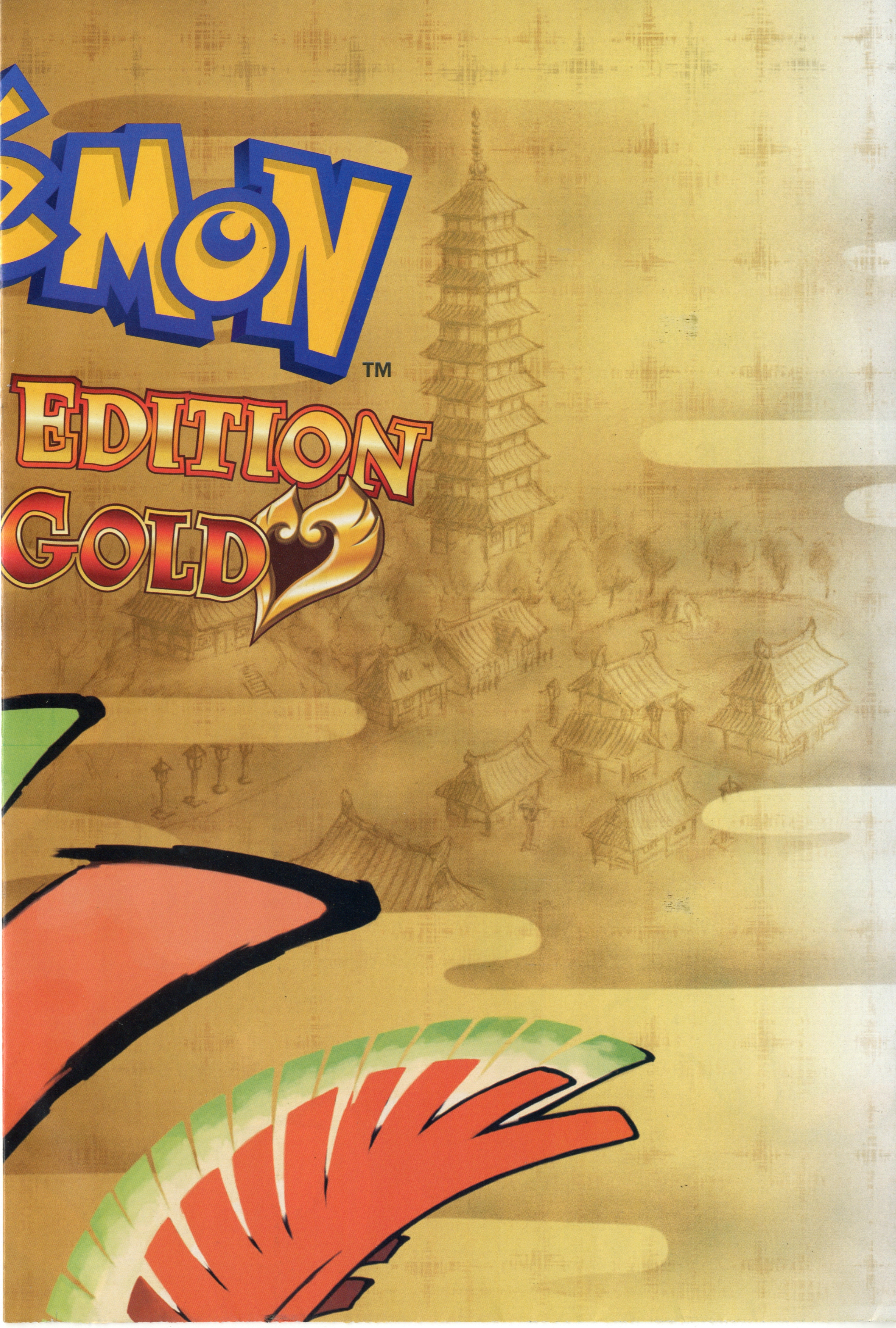
84

FAZIT » **Kurzes, dafür rassiges Polygon-Feuerwerk mit klasse Steuerung und ebenso einfallsreichen wie knackigen Bossen.**

Pok

GOLDENE

HEART


TM
EDITION
GOLD



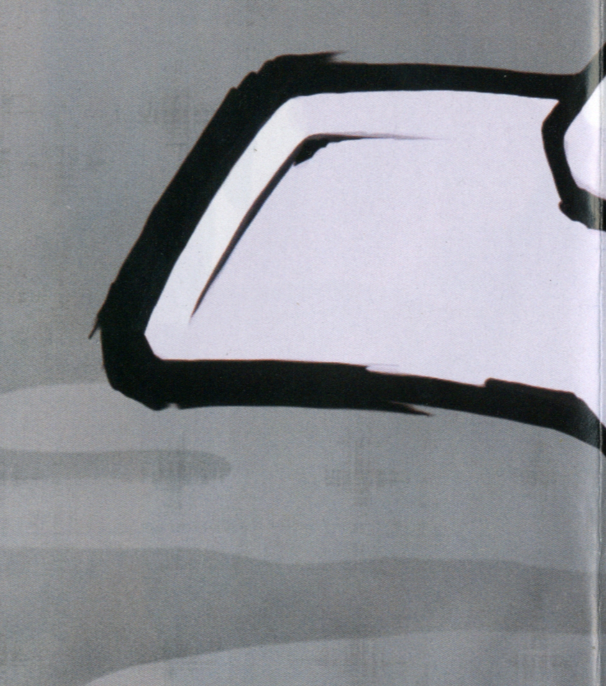
Nintendo®

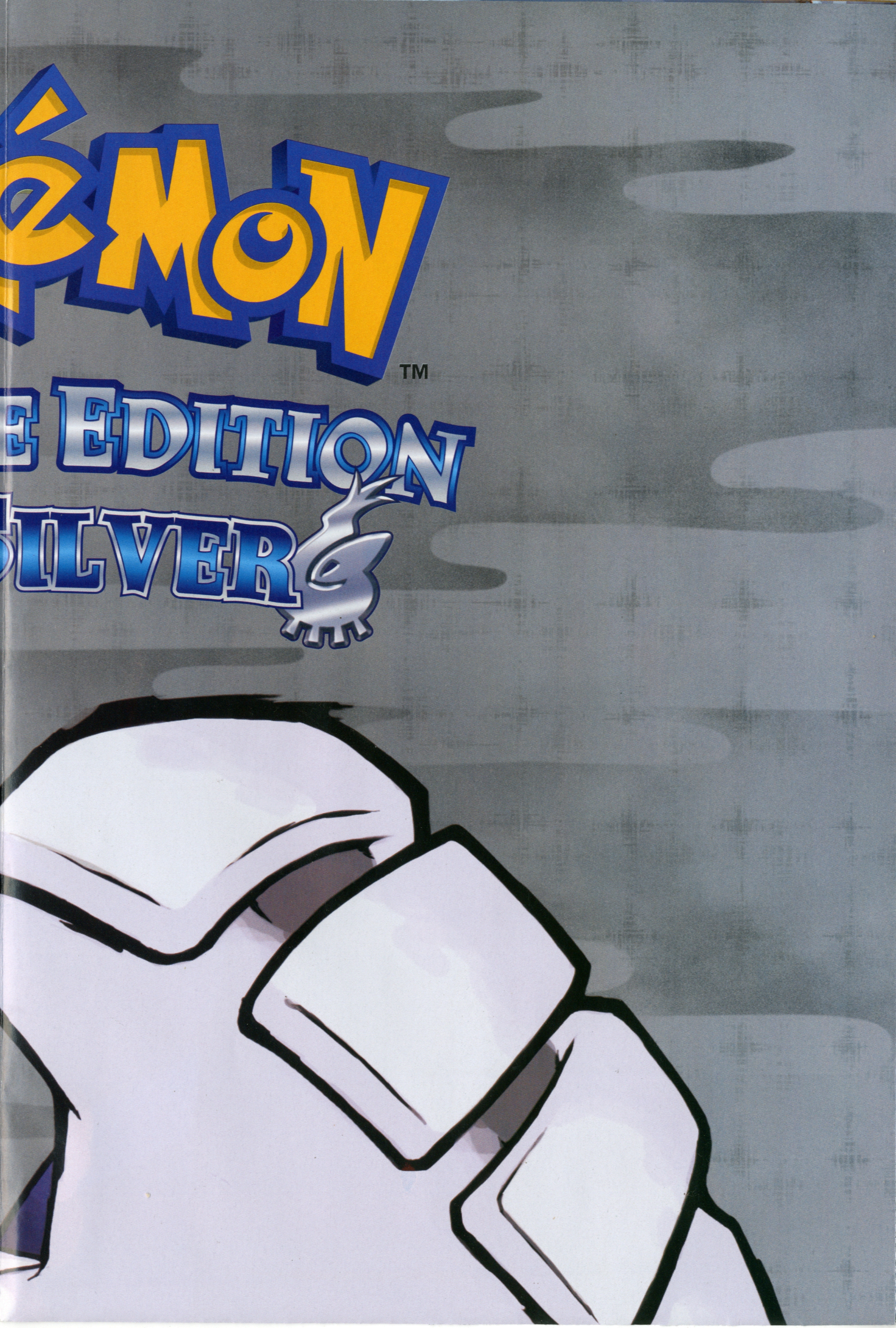


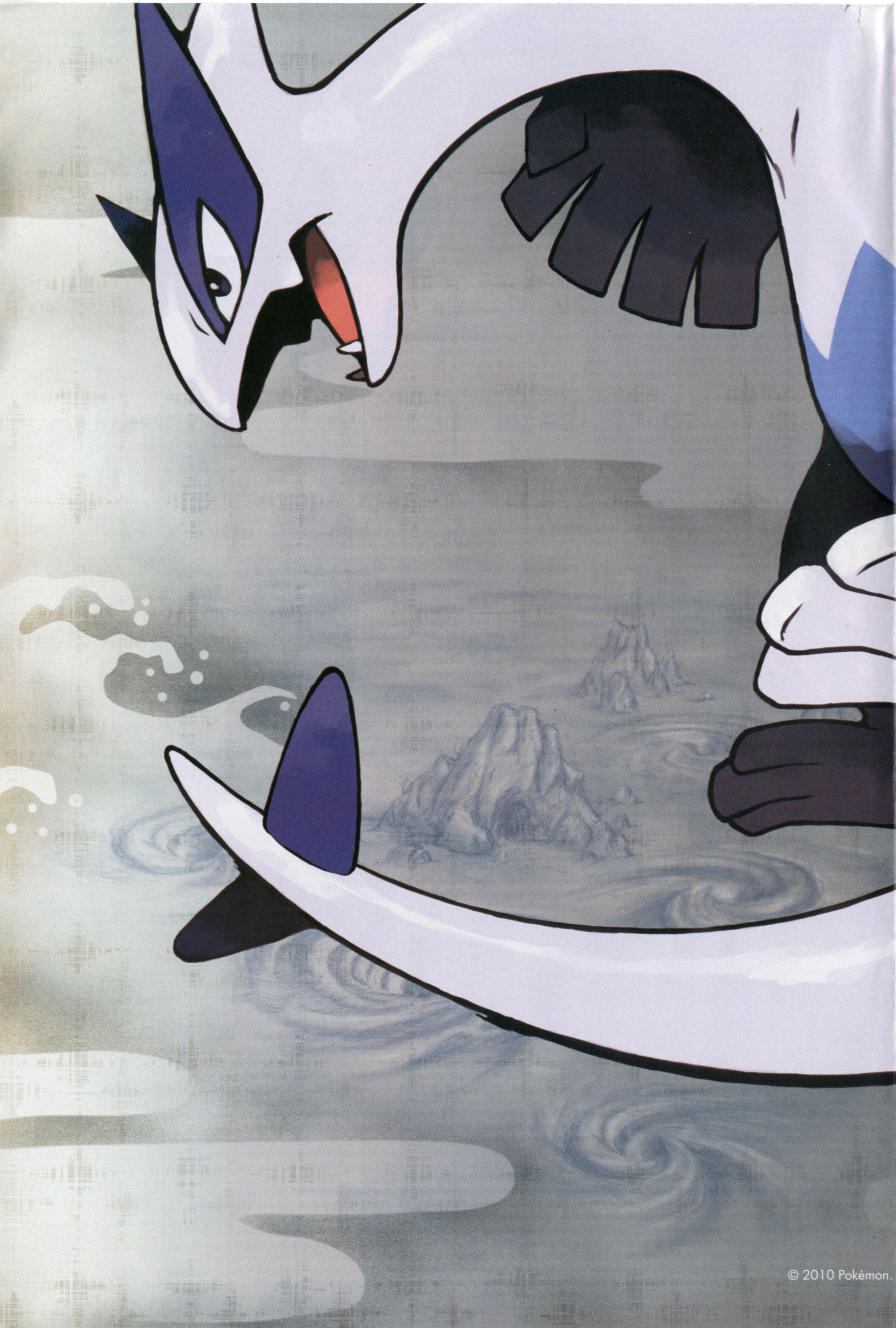
Pok

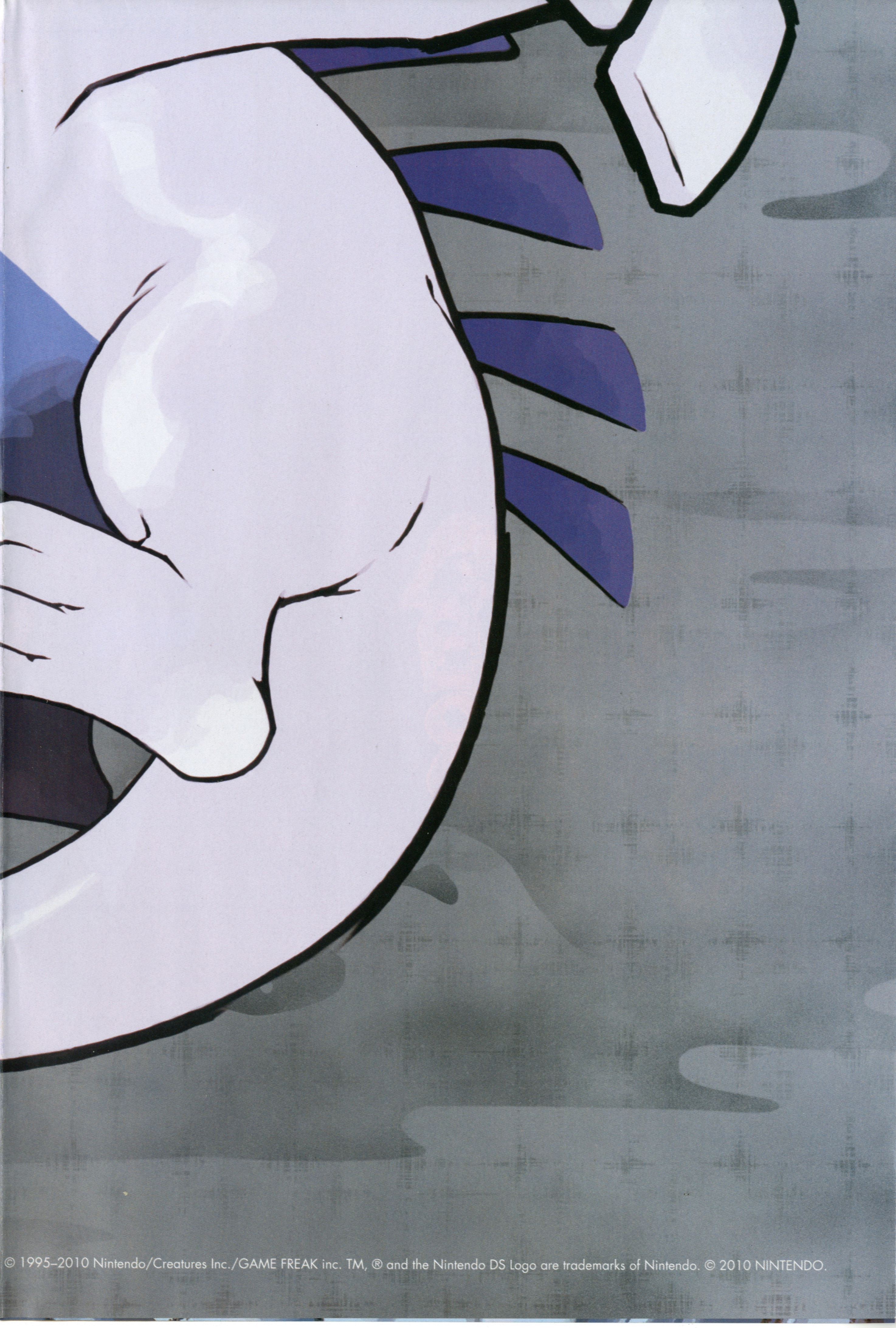
SILBERN

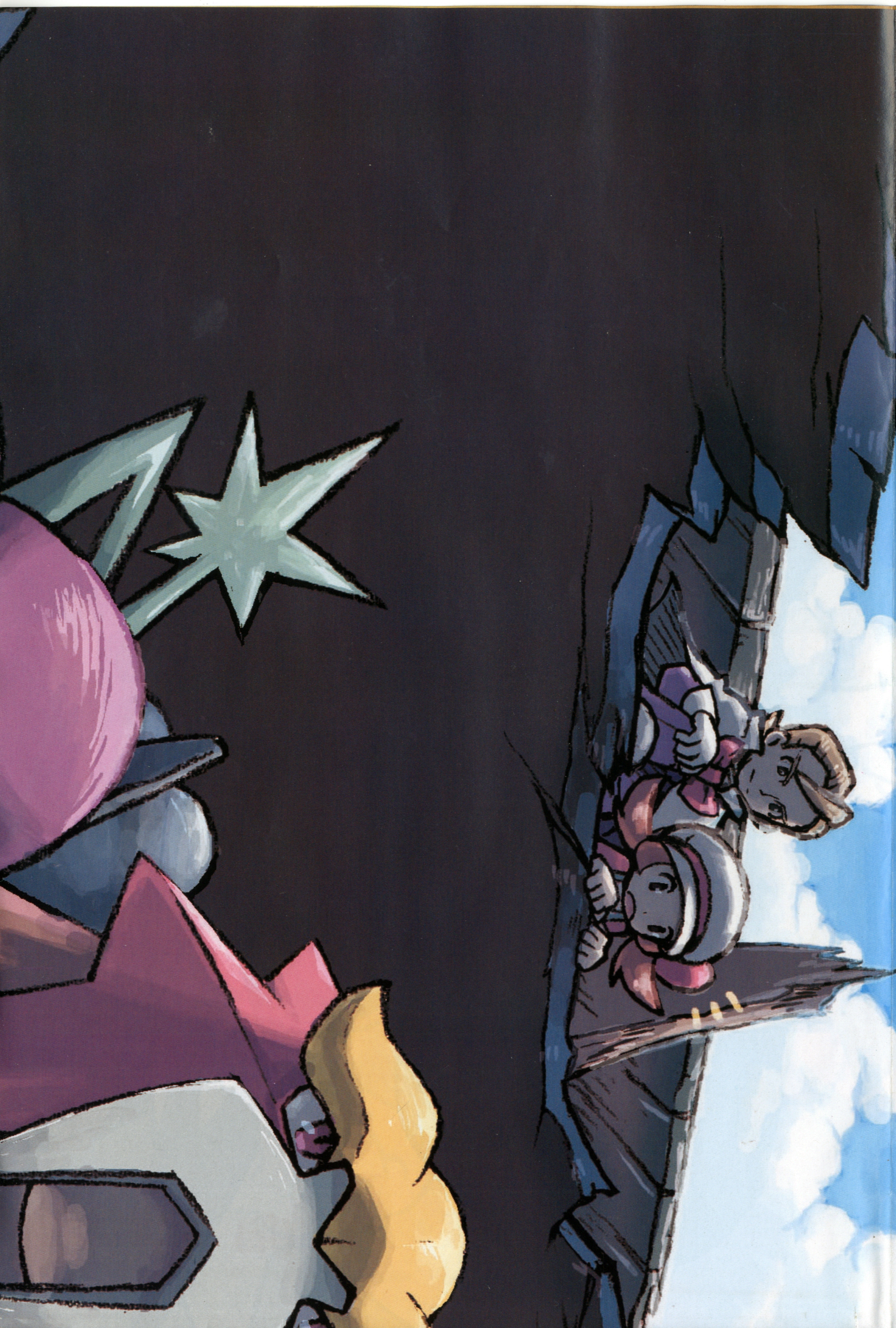
SOULS











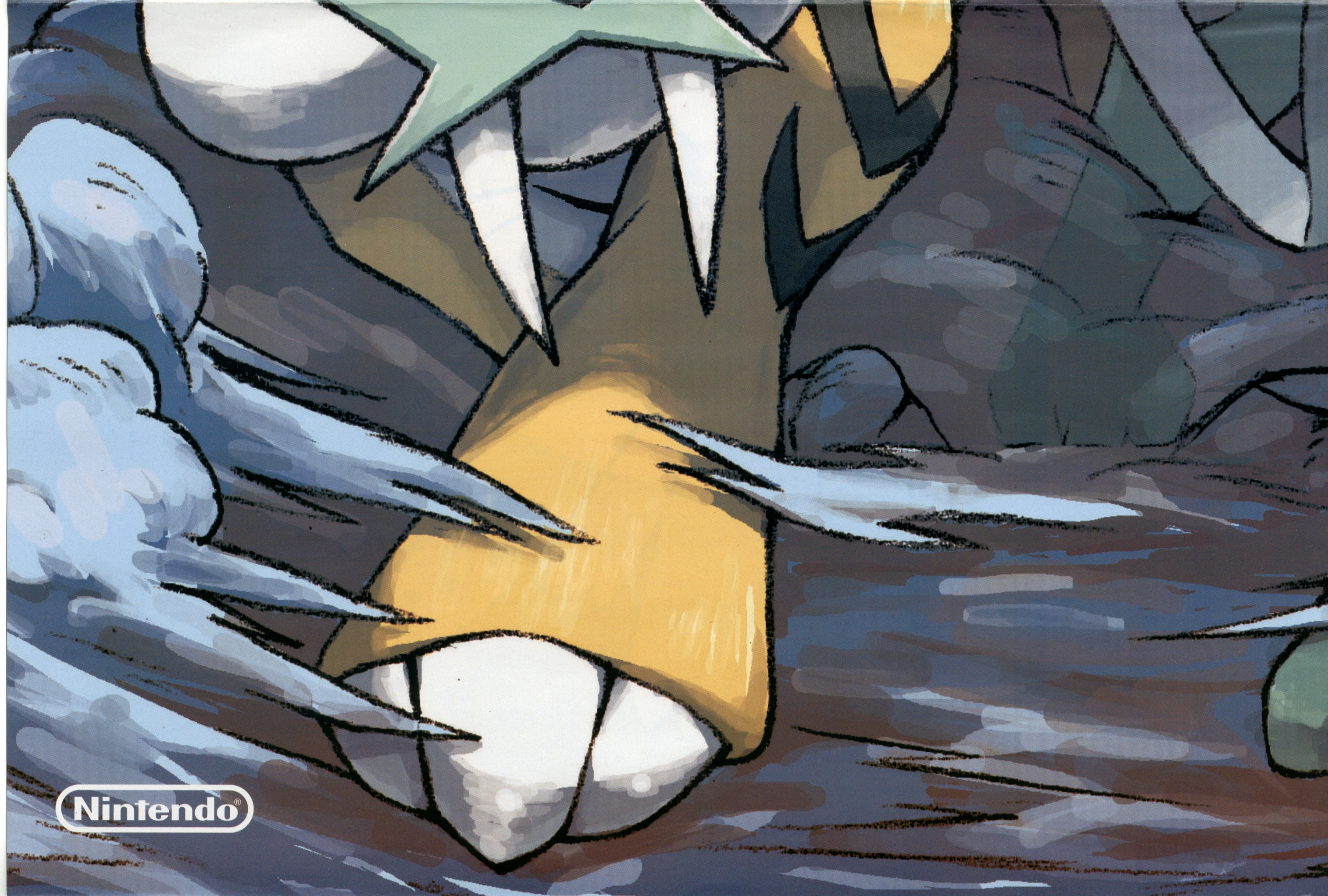

Pokémon™
Goldene Edition
HeartGold



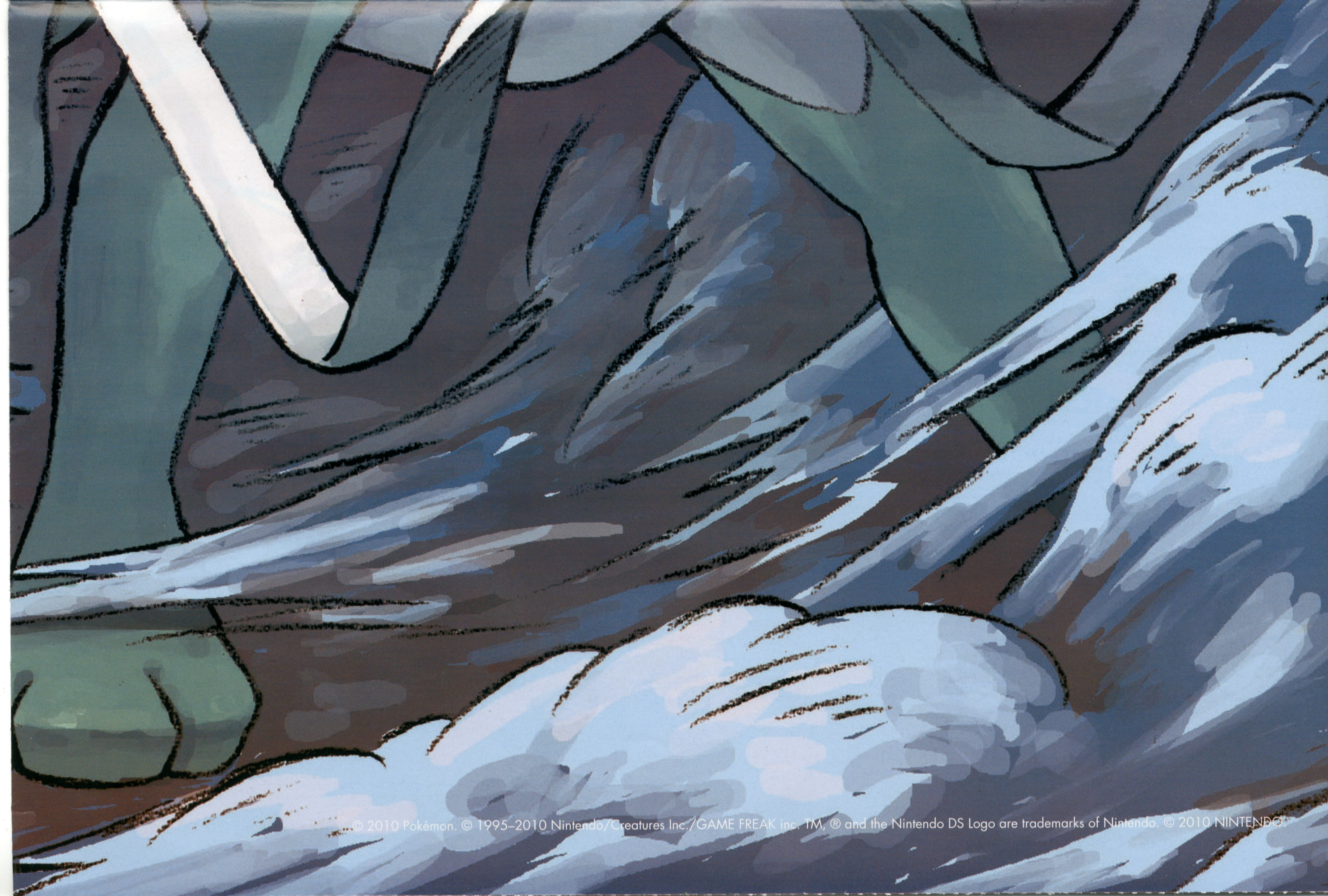
Pokémon™

Silberne Edition

SoulSilver


Nintendo







Lost Planet 2

PS3 360 Action 

Erneut schickt Euch Capcom auf den gefährlichen Planeten E.D.N. III, um diesen von den Akrid-Monstern zu säubern: Diesmal führt Euch die Handlung aber nicht nur durch Höhlen und Schneewüsten, sondern auch in Dschungel, Sandwüsten und Industriekomplexe – die Eiszeit ist Geschichte. Die Kampagne ist in sechs Episoden mit je vier Kapiteln unterteilt, in denen Ihr wechselnde Helden verschiedener Fraktionen spielt – erst ganz am Schluss führen die Macher die Handlungen der einzelnen Episoden zusammen. Zudem ist die Fortsetzung komplett auf Teamplay ausgelegt: Bis zu vier Spieler ballern sich Schulter an Schulter durchs Alienterritorium!

Gemeinsam zum Ziel

Auf den ersten Blick ist "Lost Planet 2" ein übersichtlich arrangierter Third-Person-Shooter: Die Kapitel führen Euch durch überschaubare Schluchten und Arena-förmige Schauplätze. Es gilt, in jedem Abschnitt bis zu drei Säulen zu aktivieren, die als Respawn-Checkpoint und als Radarquelle fungieren – dann werden Umgebung und Feinde auf der Karte rechts oben eingeblendet. Bei den Kämpfen gegen Soldaten, Riesenkrebse und Saurier ist oftmals Teamwork der einzig effektive Schlüssel zum Sieg: Die gigantischen Monster schlagen nicht nur wild um sich, sondern knüpfen sich schon im leichten Schwierigkeitsgrad gezielt einzelne Spieler vor – wer einen Volltreffer landet, muss sich stets auf einen mächtigen Gegenschlag einstellen.

Deshalb taugen die zuschaltbaren KI-Söldner nur als dritte und vierte Besetzung: Sie ballern nur selten auf die empfindlichen Punkte eines Feindes und wollen manche Teamaufgaben entweder gar nicht übernehmen oder nur dann, wenn Ihr es vormacht. Da muss man sich schon mal einige Sekunden niederknien, um eine Barriere zu deaktivieren: Wer sich dann nicht auf seine Kameraden verlassen kann, braucht zig Versuche. Mindestens zwei Spieler müssen zusammenarbeiten, um die Bosse ab Episode drei einigermaßen in Schach zu halten – sonst kann's stellenweise richtig frustig werden.

Ähnlich verhält es sich mit den komplexeren Teamaufgaben, die zusätzlichen Pfiff in die Ballerei bringen: Die Spieler verteidigen etwa in einer Mine vier Schalter gegen zahlreiche Angreiferwellen. Nur wenn sich Eure Mannschaft taktisch klug im Level verteilt, könnt Ihr den reibungslosen Ablauf der Produktion garantieren.

Besonders originell ist die Episode um den Wüstenwurm: Euer Team erobert einen Zug mit einer mächtigen Kanone, die Ihr auf den Kriecher richten müsst: Während ein Spieler den Ziel- und Feuermechanismus bedient, schaffen die Kameraden Munition aus der Waffenkammer herbei und aktivieren bei Überhitzung die Sprinkleranlage. Außerdem greifen Amöbenschwärme an, die es abzuwehren gilt – da muss jeder Handgriff sitzen, denn mit dem schwerfälligen



360 Die Monster schießen sich auf Euch ein: Derweil kann sich der Teamkollege unbehelligt ranschleichen.



PS3 Mechduell: In Nischen und Verschlägen entdeckt Ihr die gewaltigen Kampfmaschinen, mit denen Ihr den feindlichen Trupps mächtig einheizt.

GETEILTER PFAD: TEAMSPIELER ENTDECKEN ALLE BONUSSZENEN

In "Lost Planet 2" gibt es jede Menge Teamaufgaben, welche Euch mitunter an verschiedene Orte führen: Die alternativen Szenen entdeckt Ihr nur im Teammodus! Mal müssen die Helden aus den einzelnen Zellen eines Gefängnisses entkommen und gemeinsam flüchten, mal kommt ein Trupp dem anderen zu Hilfe (Bildserie).







360 So erlebt Ihr das Eisscharmützel im Einspielermodus: Team A schlägt sich mit Mechs durch die Schneewüste (links) und erleidet dort Motorschaden (Mitte). Zum Glück können die Soldaten einen Notruf absetzen und sich zu einer Ruine retten (rechts).







360 Den Einsatz von Team B findet Ihr nur in der Mehrspielerkampagne: Die Einheit bekämpft ein Schwarm Amöben (links), als sie den Notruf von Team A erhält (Mitte). Sie fliegen zur Station (rechts), um den von Monstern umzingelten Kameraden zu helfen.



360 Nach der Schlacht flüchten beide Teams mit dem Transporter.



360 Ballert auf die roten Punkte und Zacken des monströsen Salamanders, um ihn zu lähmen: Dann schickt eine Rakete direkt in sein Maul – guten Appetit!

Geschütz habt Ihr nur selten die Gelegenheit zum Volltreffer – ein richtiger Nervenkitzel, der für Stimmung sorgt! Als regelrechter Teamsport entpuppen sich die Stunts mit dem Kletterhaken, mit dem Ihr Klippen erkraxeln, Euch aber auch an Monster hängen und dann hochziehen könnt: So erklimmen geschickte Spieler selbst mächtige Giganten wie den Salamander (Bild oben), um dann auf ihm zu reiten – so gibt's in "Lost Planet 2" sogar einiges zu lachen.

Kriegsmaschinerie

Abseits solcher Spielereien gestalten sich die Feuergefechte erfreulich abwechslungreich, weil am Wegrand massig Extrawaffen und bemannbare Vehikel warten: Jeweils zwei Waffen wie Shotgun, Raketenwerfer, Sturm- und Scharfschützengewehr könnt Ihr gleichzeitig tragen, außerdem sammelt Ihr Splitter- und lähmende Plasmagranaten. Richtig spaßig wird's, wenn Ihr in einen der vielen Kampfanzüge bzw. Mechs steigt: Große Modelle besitzen montierte Waffen wie Riesenflinte und Gatling-Maschinengewehr. Damit tretet Ihr selbst den mächtigsten Obermotzen mutig entgegen! Später dürft Ihr gar Kampfhubschrauber kapern und dann aus der Luft in den feindlichen Reihen wüten.

In der Not nutzt Ihr dagegen den 'T-Eng-Versorger': Dieses praktische Lebenserhaltungssystem lässt sich bei Spendern mit Energie laden, die dann den Helden bzw. Kameraden auf Knopfdruck heilt oder Versorgungscontainer öffnet – in diesen findet Ihr die ganz großen Wummen. Ebenfalls eingebaut sind Zoom-Optik, Nachtsichtgerät und ein automatischer Zielmarker, der alle verwundbaren Objekte nahe des Zielkreuzes markiert. Dieser nutzt Euch vor allem in unübersichtlichem Gelände wie dem Dschungel: Hier ist die Flora so detailliert und dicht, dass Ihr stellenweise nur wenige Meter sehen könnt. Mit dem Zielmarker lassen sich jedoch selbst im tiefen Schilf kleine Feinde flott identifizieren und ausschalten. Action erwartet Euch übrigens auch in den Sequenzen: Capcom hat einige Reaktionsspiele eingebaut, die an manchen Stellen über Leben und Tod entscheiden: Wer dann im korrekten Augenblick eingeblendete Tasten drückt, beeinflusst den Verlauf der Geschehnisse.

Kraxelwettbewerb

Neben der Kampagne gibt es einen unterhaltsamen Trainingsmodus für Anfänger und Profis: In der Anfängerversion sprintet und klettert Ihr unter Zeitdruck durch 25 Hinderniskurse.



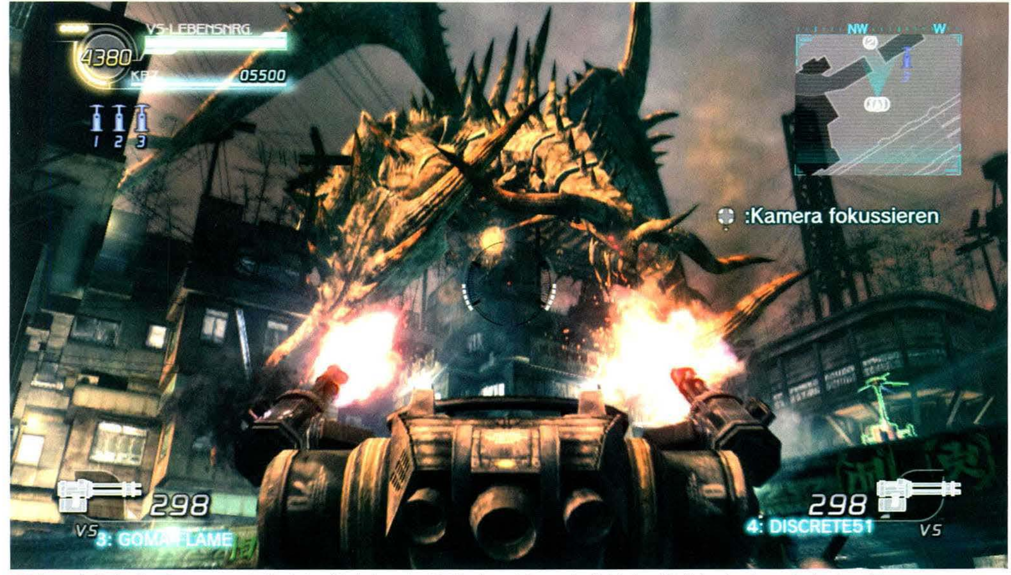
360 Zusammen mit Freunden stürmt es sich viel leichter: Hier säubert unser Kumpel 'MGames' die Brücke von Mechs, damit die Fußsoldaten nachrücken können – wie Ihr auf dem Radar sehen könnt, bummeln die Bots mit etwas Abstand hinterher.







360 "Lost Planet 2" führt Euch jetzt an farbenfrohere Schauplätze.



360 Lasst die Gatling-Geschütze rattern: An Bord eines Mechs könnt Ihr viel Schaden anrichten und seid dabei vor feindlichen Attacken weitgehend geschützt.

In den 25 Parcours der Profiliga aktiviert Ihr in komplexen Arenen die versteckten Säulen: Wer hier erfolgreich sein will, sollte sich bestens mit dem Kletterhaken auskennen.

Mehrspieler-Schlachten

Im Laufe der Kampagne erbeutet Ihr Erfahrungspunkte, Credits und Spielfigurenteile, mit denen Ihr einen eigenen Kämpfer für die Mehrspielermodi erstellt: Wählt eine von fünf vorgefertigten Figuren und personalisiert diese mit Körperteilen, Waffen, Fähigkeiten, Gesten und Spitznamen. Capcom hat massig Upgrades eingebaut: Mit den Fähigkeiten arrangiert Ihr Boni auf verschiedene Aktionen, Gesten sind dagegen für das Zusammenspiel gedacht – mit acht Tastenkombinationen könnt Ihr Kameraden Mut zusprechen, Freudentänze aufführen und Euch provokativ auf den Hintern klatschen.

Zum Freischalten der vielen Elemente nutzt Capcom keinen taktischen Extrabaum, sondern einen einarmigen Banditen: Bei diesem könnt Ihr de facto nicht verlieren, die 'Niete' ist jeweils einer der zahllosen Spitznamen. Doch nur die wenigsten Exemplare wie "Sadist" oder "Gesetzloser" will man sich wirklich ans Icon kleben – planlose Spitznamen wie "Eisenbahner", "Vorwärts" und "Schadenskontrolle" machen dagegen nix her.

In den Mehrspielerschlachten kämpfen bis zu 16 Spieler in Deathmatch, Teamschlacht oder um Stellungen. Weil zum Zeitpunkt des Tests nur der Systemlink verfügbar war, konnten wir nur einen oberflächlichen Blick auf diese Modi werfen.

Die Summe aller Erfolge ruft Ihr in einer komplexen Charakterstatistik ab und vergleicht sie online: Eure Leistungen in jedem Modus und Abschnitt werden penibel festgehalten. Das bereits eingebaute Download-Menü lässt uns auf geplante Erweiterungspacks mit zusätzlichen Modi und Spielelementen hoffen. *oe*



"SUPER"

Oliver Ehrle

"Lost Planet 2" ist das ideale Abenteuer für eine hitzige LAN-Party: Die Levels sind spektakulär und taktisch knackig arrangiert, so dass Teamspiel belohnt wird – sowohl mit Erfolgen und Auszeichnungen, als auch originellen Bonusszenen! Nicht zuletzt wegen der vielen steuerbaren Mechs und möglichen Kletterhaken-Stunts lohnt es sich, eine Episode mehrfach zu spielen und bei jedem Durchlauf neue Dinge auszuprobieren. Aber nur, wenn Freunde oder Online-Spieler mitmachen, denn die KI-Bots lassen Euch regelmäßig eiskalt im Stich: Mal laufen sie Euch davon, mal hüpfen sie planlos in einem Graben herum. Bei den Obermotzkämpfen ballern sie einfach wild drauf los, anstatt die blinkenden Schwachstellen ins Visier zu nehmen – da braucht Ihr für manches Ungetüm zahllose Respawns. Zum Glück sind diese unbegrenzt, mit guten Nerven könnt Ihr die Kampagne solo also schon durchspielen.

Entwickler	**Capcom, Japan**
Hersteller	**Capcom**
Termin	**7. Mai**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **bis 16 Spieler (online)**
Sprache: englisch, Text: einstellbar

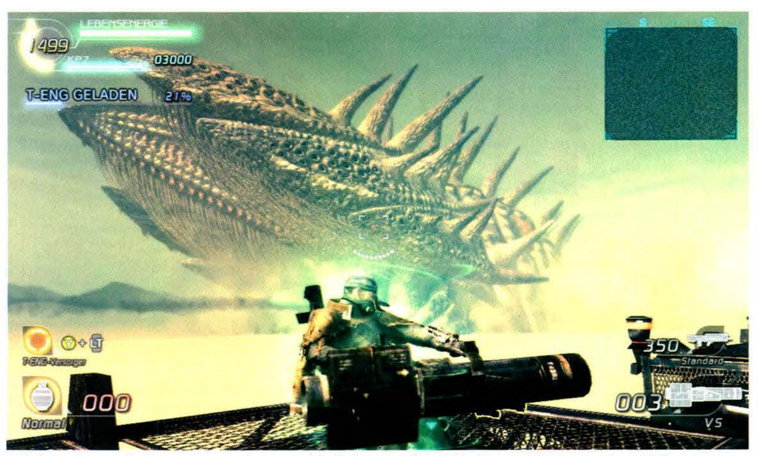
» 6 spektakuläre Episoden für 4 Spieler
» massig wuchtige Waffen und Mechs
» taktische Teamaufgaben und -strategien
» entwickelbarer Held für Kampagne, Mehrspielermodi und Online-Vergleich



SPIELSPASS 82

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	9 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » **Explosive Alienschlachten mit spannenden Teamaufgaben und entwickelbarem Held – Solisten nerven die planlosen Bots.**



360 Der monströse Sandwurm passt nur in respektabler Entfernung auf den Bildschirm und ist gegen tragbare Waffen immun: Nur die mächtige Kanone am Ende des Zuges kann ihn durchlöchern – und das auch nur an wenigen Stellen.



WEITERE ABOVORTEILE:

- **15% GÜNSTIGER:** 12 AUSGABEN FÜR NUR 46 EURO
- **FRÜHER ALS AM KIOSK:** LIEFERUNG FREI HAUS
- **JEDERZEIT KÜNDBAR MIT** GELD-ZURÜCK-GARANTIE

Ich abonniere M! GAMES 12 Ausgaben lang zum Vorzugspreis von 46 Euro. Die Special Edition mit Exklusiv-Cover gibt es nur im Abo. Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich M! GAMES nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de). Zu viel gezahltes Geld erhalte ich dann zurück.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time Aboservice, M! Games, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder per Email an abo@maniac.de.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

Konto Nummer

Bankleitzahl

Zahlungsweise bitte ankreuzen:

- ☐ gegen Rechnung
- ☐ **bequem per Bankeinzug** (nebenan ausfüllen)

M! GAMES Abo
In-Time Aboservice
Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

Dieser Abschnitt passt in einen Fensterbriefumschlag

Supreme Commander 2

360 Strategie 12



360 Eine feindliche Fliegerstaffel (links) nimmt unsere 'Fatboys' unter Beschuss. Der hohe Wuselfaktor in den Massenschlachten mindert die Übersicht.

Vor drei Jahren füllte "Supreme Commander" eine Nische der Hardcore-Strategie und glänzte mit Massenschlachten, taktischem Tiefgang und einem komplexen, aber auch schwer zugänglichen Wirtschaftssystem. Wegen schleppender Verkäufe setzt Gas Powered Games auf Vereinfachung: Kosten für Einheiten und Gebäude werden nun genreüblich direkt von Eurem Ressourcenkonto abgebucht und Spezialtalente durch im Kampf gesammelte Erfahrung in fünf Technologiebäumen ausgebildet – je einen für Land-, See- und Lufteinheiten sowie für Gebäude und Euren ACU. Letzterer ist ein turmhoher Roboter und Kernstück Eurer Armee. Der Mech dient zwar auch als normale Kampfeinheit, errichtet primär aber Verteidigungsstellungen und Gebäude, die wiederum Eure Armee ausbilden. Hierzu benötigt Ihr die beiden Rohstoffe Energie und Masse, die Ihr in Kraftwerken gewinnt bzw. aus Erdquellen gewinnt.

Die Sci-Fi-Story von "Supreme Commander 2" ist klischeebeladen und verworren erzählt, die Vorgeschichte spart sich das Sequel gleich völlig: Drei Parteien im Spiel, namentlich die UEF, die Cybran und die Aeon Illuminate, beharken sich, nachdem ein großer interstellarer Krieg im ersten Teil für Zwietracht sorgte. Nacheinander spielt Ihr in insgesamt 18 Missionen alle drei Fraktionen und lernt falsches Heldenpathos, Machtkonflikte und mit dem Tode bestrafte Befehlshörigkeit kennen. "Supreme Commander 2" motiviert mit einer durchgehenden Story und hebt sich damit wohltuend von der dreigeteilten Kampagne des Vorgängers ab.

Wie das Original beeindruckt Teil 2 mit einem gigantischen Zoom, der aus großer Entfernung Einheiten nur noch als Symbole oder Zahlen (für die Gruppenstärke) angibt. Zusammen mit der frei dreh- und zoombaren Kamera habt Ihr so perfekte Übersicht über die nicht allzu großen Karten. Erfreulich: Trotz allgemein mauer Optik bleibt das Geschehen auch in schnellen Zoombewegungen immer flüssig. Die Steuerung der bis zu 250 eigenen Einheiten gelingt problemlos, auch wenn eine Funktion zum Gruppieren fehlt. *pu*



360 Im größten Zoomfaktor seht Ihr die komplette Karte samt Gegner.



Philip Ulc

"GUT"

"Supreme Commander 2" gibt sich weniger biestig als sein guter Vorgänger und tritt damit die Tür zum auf Konsole meist sperrigen Strategie-Kosmos weit auf. Der motivierenden Kampagne kommt zwar die schwache Gegner-KI in die Quere, die strohdoof immer die gleiche Angriffsroute fährt – ein gewichtiger Teil lastet aber ohnehin auf dem Mehrspieler-Modus. Die taktische Vielfalt verbirgt sich in der richtigen Mischung der zahlreichen Einheiten, die sich nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip eleminieren. Prächtiger Gag: die absurd großen Prototyp-Angreifer.

Entwickler	**Gas Powered Games, USA**
Hersteller	**Square Enix**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 18 Missionen und 3 Fraktionen
- Massenschlachten zu Land, Luft und See
- nützlicher wie spektakulärer Zoomfaktor
- Skirmish-Modus mit vielen Einstellungen

SPIELSPASS 82

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	7 von 10

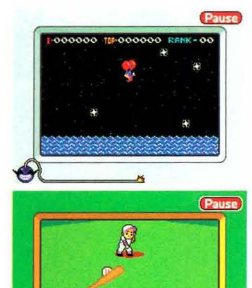
FAZIT » Auf Zugänglichkeit getrimmte Echtzeitstrategie mit Massenschlachten im kolossalen Maßstab.

WarioWare: Do It Yourself

DS Geschicklichkeit 0



DS Vom Zeichenprogramm bis zur Soundabmischung gibt Euch "D.I.Y." jede Menge Werkzeuge an die Hand.





DS Die vorgefertigten Mikrospiele sind charmant, aber im Schnitt nicht ganz so gewitzt wie die der Vorgänger.

Wieder lädt Griesgram Wario zur Parade der sekundenlangen Winzspiele ein. Mit nur 90 vorgefertigten Aufgaben ist "Do It Yourself" schlank ausgefallen, aber diesmal könnt Ihr selbst kreativ werden und eigene Aufgaben basteln. Anfangs entscheidet Ihr Euch für den traditionellen Spielmodus, bei dem Ihr die mitgelieferten Geschicklichkeitstests im gewohnten Reaktionsmarathon absolviert – als Kontrolleinheit kommt nur der Stylus zum Einsatz, abenteuerliche Kamera- oder Mikroexperimente bleiben aus. Wichtiger ist aber, dass Ihr die Schöpfungen im mitgelieferten Editor anschauen und ihre Abläufe analysieren dürft. Anfangs lernt Ihr durch ausführliche sowie leicht verständliche Trainingslektionen die Grundfunktionen und später fortgeschrittene Kniffe der verschiedenen Werkzeuge kennen. Jedes Minispiel besteht aus den Komponenten Hintergrund, Objekte, Musik und KI. Letzteres ist eine simple Mini-Programmiersprache, mit der Ihr via Auslöser-und-Aktion-Verknüpfungen die Abläufe der Aufgabe festlegt. Damit lassen sich überraschend komplexe Vorgänge erstellen, die aber entsprechend viel Aufwand und Planung erfordern.

Fertige Werke tauscht Ihr per WLAN oder Wi-Fi, auf Wunsch testet Ihr sie auf dem Wii: Für die große Konsole erscheint "Do It Yourself" ebenfalls Ende April als WiiWare-Download, mit dem Ihr Daten austauschen und 72 weitere Winzspiele auf dem DS freischalten könnt. *us*



Ulrich Steppberger

"GUT"

Ein neues "WarioWare" ist immer gern gesehen, "Do It Yourself" opfert aber einen Teil des schrägen Charmes auf dem Altar des 'Baukasten für jedermann'-Prinzips. Die Bastelmöglichkeiten für eigene Winzspiele sind umfassend und durch gewitzte Tutorials gut erklärt, interessante Eigenkreationen kitzelt Ihr trotzdem nur mit einer Menge Geduld, Einarbeitungswillen und etwas künstlerischem Talent heraus. Geht Euch davon eins ab, ist der Rest des Moduls dünner als gewohnt: Die 90 mitgelieferten Spiele fallen im Ideenreichtum gegenüber den Vorgängern ab, durch das eingeschränkte Kontrollspektrum (alles muss mit dem Stylus funktionieren) fehlt es an Abwechslung. Trotzdem bleibt genug Irrwitz übrig, der kurze Pausen versüßt – längere Unterhaltung bietet "WarioWare" diesmal nur, wenn Ihr basteln wollt.

Entwickler	**Intelligent Systems, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: einstellbar**

- 90 mitgelieferte Mikrospiele
- 16 'halbfertige' im Wario-Editor dabei
- leistungsfähiger Baukasten, der die Eigenkreation von Minispielen erlaubt
- Disziplinenaustausch mit der Wii-Fassung

SPIELSPASS 76

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	3 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » Solide Fortsetzung der durchgeknallten Winzspielsammlung, die Bastlern aber mehr Spaß macht als reinen Konsumenten.

Pokémon HeartGold/SoulSilver



DS Rollenspiel 



DS Euer Pokémon folgt nun dem Helden und reagiert individuell auf jede Situation: In Höhlen blickt es sich ängstlich um, heil und in Sicherheit fühlt es sich wohl.

Im neuesten Pokémon-Abenteuer kehrt der Trainer in die Welt Johto zurück, bekannt aus den Editionen Gold und Silber für Game Boy Color: Wie in allen Episoden gilt es, die wilden Rabauken zu fangen, zu trainieren und mit ihnen nach und nach alle regionalen Meister zu besiegen - am Ende erobert man die Pokémon-Liga und vereitelt die finsteren Pläne von Team Rocket. Neben der verbesserten Grafik mit zahlreichen 3D-Elementen wie rotierenden Werbeschildern und Windrädern freut sich der Trainer vor allem über das in der Packung liegende "Pokéwalker"-Zubehör, in das einzelne Schützlinge übertragen werden. Dann steckt man sie in die Tasche und trainiert sie mit Spaziergängen - jeder gemeinsame Schritt macht Euer Pokémon mächtiger! Außerdem könnt Ihr alle Lokalitäten des DS-Spiels auch auf dem Pokéwalker erkunden, um exklusive Items zu finden und andere Pokémon zu bekämpfen und zu fangen. Ähnlich einem Tamagotchi sind die Funktionen dieser Minispiele stark vereinfacht: Im Kampf wählt Ihr etwa rundenweise zwischen Angriff, Ausweichen und Fangversuch - der Elementkonter entfällt. Zwei Pokéwalker lassen sich verbinden, um gemeinsam Freundschafts-Items abzuräumen. Im Gegensatz zum Tamagotchi verlangt der Pokéwalker jedoch keine Aufmerksamkeit. Kämpfe und Itemsuche startet man bei Bedarf über das Menü - Euer Schützling ist ein angenehmer Begleiter. *oe*



Steckt Eure Pokémon in die Tasche: Der "Pokéwalker" kommuniziert per Infrarotschnittselle mit dem Modul.



"SUPER"

Oliver Ehrle

Der Pokéwalker ist nicht nur eine olle Spielerei, sondern endlich mal eine sinnvolle Ergänzung zum traditionellen "Pokémon"-Abenteuer: Statt endloser Übungskämpfe kann man jetzt den realen Weg zur Schule oder Arbeit für das Training nutzen. Bei kleinen Pausen machen die Minispiele Laune, zumal die Eroberungen ins DS-Spiel übertragen werden und dann wirklich helfen. Ansonsten erwartet Pokémon-Trainer ein Abenteuer mit dem üblichen Aufbau, das Kennern der Serie nur wenige Überraschungen wie die Olympiade zu bieten hat: Grafisch wird dezent mehr geboten als in den DS-Alternativen.



Entwickler	**Game Freak, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 5 Spieler, Text: einstellbar**

- 3D-Neuauflage der Abenteurwelt Johto mit dem berüchtigten Team Rocket basierend auf den Game-Boy-Color-Modulen
- trainiert Eure Schützlinge mit dem Tamagotchi-Pedometer "Pokéwalker"
- brandneue Pokémon-Olympiade

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10



FAZIT » **Ansprechendes 3D-Update des GBC-Klassikers mit pfiffigem Pedometer-Zubehör: Trainiert Pokémon, wo Ihr geht und steht!**

Dead or Alive: Paradise

 Sport 

Dumm gelaufen: "Dead or Alive: Paradise" beschert uns keinen Handheldabstecher der flotten Beat'em-Up-Serie, sondern eine Umsetzung des Xbox-360-Titels "Xtreme 2" (Test in MAN!AC 02/07). Statt mit Kampfkunst aufeinander einzuprügeln, drescht Ihr also Volleybälle am Strand übers Netz und kugelt Euch lasziv im Sand. Wieso PSP-Voyeure drei Jahre darauf warten mussten, bleibt offen, denn die Neuerungen lassen sich schnell zusammenfassen: Zur Doppel-D-Riege gesellt sich die rothaarige Casino-Dame Rio und beim Kissenhüpfen am Pool werden alle vier Knöpfe abgefragt – im Gegenzug fehlen Jetski-Rennen und die Wasserrutsche. Den traurigen Rest der Betätigungen müsst Ihr Euch wie das Mädel Rio erst durch das Erfüllen ebenso nebulöser wie langwieriger Freischaltbedingungen erarbeiten.

Wie erwartet, dreht sich "Paradise" aber ohnehin mehr um das Begaffen draller Frauenkörper, die mit maßlos übertriebener Brustphysik und vor den auffällig grobpixeligen Hintergründen häufig unfreiwillig bizarr wirken. Sammlernaturen versuchen trotzdem, möglichst viele Bikinis und 'Venus Clip'-Animationen freizuschalten sowie Beziehungen zu den anderen Mädels zu knüpfen. Doch die vagen Hinweise auf Vorlieben und Abneigungen potenzieller Gespielinnen sind so nutzlos wie beim Vorgänger. *us*



Ulrich Steppberger

"MÜLL"

Das haben Tina, Kasumi & Co nicht verdient: Das vermeintliche Paradis entpuppt sich als gedankenlos hingerotzter Abklatsch der Xbox-360-Vorlage. Jetski-Fahrt und Wasserrutsche fehlen, dafür blieben sämtliche nervigen Macken erhalten: Die Volleyball-Matches langweilen im Handumdrehen, Beziehungsknüpfereien arten zum planlosen Gerate aus und die Spanner-Videoschnipsel wirken auf dem PSP-Display pixelig und reizarm. Schade drum, denn die Grundidee war ja mal durchaus interessant.





PSP Die Volleyball-Partien fallen noch simpler aus als auf der Xbox 360: Schlagfeinheiten sucht Ihr vergeblich, dafür nervt die dämlich positionierte Kamera.



PSP Neuzugang Rio bekam eine Frisur im Anime-Look verpasst und rivalisiert mit Tina um die höchste Körbchengröße.

Entwickler	**Project Venus/Tecmo, Japan**
Hersteller	**Koei-Tecmo**
Termin	**im Handel**
Preis	**35 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch/japanisch, Text: einstellbar**

- Mischung aus Beach Volleyball, simplen Minispielen und Dating-Sim
- 10 Mädels, darunter mit Casino-Girl Rio ein Neuzugang
- massig Badeanzüge und Clips freispielbar

SPIELSPASS 35

Singleplayer	3 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » **Abgespeckte Umsetzung des tumben Xbox-360-Strandausflugs mit schwächerer Optik – selbst einsame Zocker winken ab.**

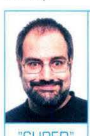
Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City



PS3 360 Action-Adventure 18

Jetzt wissen wir, wie lange die Xbox-360-Exklusivität der "Grand Theft Auto IV"-Download-Episoden wirklich Bestand hatte – immerhin sechs bzw. 14 Monate. So lange mussten PS3-Ganoven warten, bis die "Episodes from Liberty City" auch für sie verfügbar gemacht wurden. Wie bei der Microsoft-Konsole habt Ihr die Wahl, beide Kapitel einzeln als Download zu erwerben oder für ein paar Euro mehr zusammen auf einer eigenständig lauffähigen Blu-ray.

In "The Lost and Damned" schlüpft Ihr in die Haut eines Bikers, dessen Gang durch die Rückkehr des aggressiven Anführers in einen Bandenkrieg gestürzt wird. Bei "The Ballad of Gay Tony" agiert Ihr als Helfer des Namensgebers und bemüht Euch, die Krisen im Nachtclub-Geschäft zu bewältigen. Beide gewohnt hochkarätig inszenierte Geschichten dauern über zehn Stunden und bieten Euch im vertrauten Liberty City zahlreiche neue Aufträge sowie frische Nebenbeschäftigungen: So spielt Ihr z.B. Tischhockey oder schwingt das Tanzbein, drescht Golfbälle durch die Gegend und versucht Euch beim Base Jumping. Das ist nicht revolutionär, steht aber qualitativ dem Niveau des Hauptspiels kaum nach, außerdem sorgen u.a. häufigere Rücksetzpunkte für entspannteres Zocken. Technisch hat sich erwartungsgemäß nichts seit "GTA IV" getan, zudem sieht man den neuen witzigen Videos in der Unterschlupf-Glotze eine starke Komprimierung wegen ihrer Download-Herkunft an. *us*



Ulrich Steppberger

"SUPER"

Fein: Die beiden "Episodes" peppen Liberty City ordentlich auf. Natürlich wirkt die Grafik in der Zeit nach "Uncharted 2" nicht mehr so imposant, doch spielerisch gibt es nichts zu meckern: Egal, ob als Bikergang-Mitglied oder Nachtclub-Arbeiter – beide Protagonisten sind Stars von abwechslungsreichen und langen Storys gespickt mit spaßigen neuen Nebenbeschäftigungen. Dass mit mehr Rücksetzpunkten als früher gearbeitet wurde, ist ein angenehmer Bonus – so müssen Addons sein.





PS3 Bei "The Lost and Damned" seid Ihr meistens mit dem Motorrad im Pulk unterwegs: Wer die korrekte Position einhält, möbelt seine Gesundheit wieder auf.



PS3 Luis Lopez schwingt das Tanzbein: Manchmal belohnt die Partnerin seine Bemühungen mit einem Quickie.

Entwickler	**Rockstar North, Schottland**
Hersteller	**Take 2**
Termin	**im Handel**
Preis	**45 Euro**

Unterstützt » **bis 16 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- beide Download-Episoden auf einer Blu-ray
- unabhängig von "GTA IV" spielbar
- jeweils mit neuem Protagonisten
- zusätzliche Online-Modi und verschiedene frische Freizeitbetätigungen

SPIELSPASS 92

Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	10 von 10

FAZIT » **Das Warten hat sich gelohnt: Der "GTA"-Nachschlag ist auch auf der PS3 eine großartige Erweiterung von Teil 4.**



Round 200.
FIGHT!
JUBILÄUM
200
AUSGABE!
CAPCOM®
sagt herzlichen Dank!

ModNation Racers

  Rennspiel 



PS3 Das Renngeschehen von "ModNation Racers" verzichtet auf eigene Ideen, ja es verkompliziert sogar so manche Grundzutat: Der (mehrstufige) Extra-Einsatz und die per Knopfdruck ausgelösten Drifts haben wir anderswo einfacher und spaßiger gesehen.



"GUT"

Ulrich Steppberger

Als reiner Spaßraser erreicht "ModNation Racers" nur gehobenes Mittelmaß, speziell bei den chaotischen Solo-Rennen vermisse ich das Feintuning – auch das Driftverhalten funktioniert z.B. bei "Sonic & Sega All-Stars Racing" besser. Der Strecken-Editor ist dagegen eine Wucht: Anders als beim "LittleBigPlanet" kann hier wirklich jeder innerhalb kurzer Zeit ein vernünftiges Ergebnis erzielen. Die Hauptelemente sind kinderleicht zu handhaben, trotzdem bleibt genug Luft für detailliertere Arbeiten. Schade finde ich, dass nur vier teils recht ähnliche Umgebungstypen existieren und die Ladezeiten vor Rennen arg lange ausfallen. Habt Ihr Bock aufs Basteln und spielt gerne mit anderen, ist "ModNation Racers" eine feine Sache – wer sich als Solist aufs Gasgeben beschränken will, ist bei der Nintendo- und Sega-Konkurrenz besser aufgehoben.

Obgleich "LittleBigPlanet" nicht der erhoffte kommerzielle Riesenerfolg war, fand das Spiel dennoch eine treue Fanschar, die immer noch fleißig Hüpflevels bastelt. Deshalb versucht sich Sony erneut an einer Mischung aus Spiel und leistungsfähigem Editor – aber in einem neuen Genre: "ModNation Racers" ist ein Spaßraser im klassischen "Mario Kart"-Stil.

Die Entwickler haben kein Standard-Element ausgelassen: Auf den Pisten liegen Container herum, in denen Ihr Extras wie Blitzschläge und Raketen findet. Durch Drifts ladet Ihr Euren Turbovorrat auf, der wahlweise auch als Energie für einen Schutzschild genutzt werden kann.

Das alles ist altbekannt, hat aber ein paar Tücken: So gerieten die Schlitterfahrten auf Knopfdruck recht abrupt und machen das Handling Eures Karts nervöser als erhofft. Meist nur schwer abzuwehrende Gegnerattacken sorgen regelmäßig dafür, dass Ihr im Eiltempo nach hinten durchgereicht werdet. Bei Solo-Rennen nervt das schon mal gehörig, gegen menschliche Kontrahenten im Splitscreen oder online wirkt sich dieser Faktor naturgemäß weniger stark negativ aus.

Werkzeugkasten

Herzstück des Spiels sind ohnehin die umfassenden Eigenbau-Optionen: Ihr könnt Euer Vehikel und den Fahrer optisch mit zahlreichen Elementen personalisieren, Letzterer erreicht aber nie den knuffigen Charme eines Sackboys. Besonders viel Freiraum für Eure kreative Ader lässt der Strecken-Editor: Der ist das Gegenteil seines "LittleBigPlanet"-Konterparts – nicht ganz so flexibel und mächtig in den Gestaltungsmöglichkeiten, dafür mit einer ebenso einfachen wie komfortablen Bedienung ausgestattet. So errichten selbst Zocker mit zwei linken Händen Hügel und Berge im Handumdrehen und veredeln sie mit einer Kursführung, die Ihr in Echtzeit mit einer Planierraupe in die Landschaft setzt. Penible Bastler verteilen sämtliche Elemente wie Umgebungsobjekte und Abkürzungen einzeln per Hand, bequemliche Bauer lassen sich von der PS3 per Automatik-Vervollständigung unter die Arme greifen. Die Resultate könnt Ihr natürlich online veröffentlichen bzw. die Kreationen anderer Spieler herunterladen. *us*





PS3 Individualisierung ist Trumpf: Sowohl Fahrer als auch Fahrzeug können fast beliebig modifiziert werden.





PS3 Streckenbau leicht gemacht (im Uhrzeigersinn von links oben): Legt erst die Geländeformen fest und planiert dann in Echtzeit einen Kursführung. Dann noch – wahlweise auch automatisch – die Umgebungsobjekte eingesetzt und ab geht es zur Testfahrt.

Entwickler	**United Front Games, Kanada**
Hersteller	**Sony**
Termin	**21. Mai**
Preis	**65 Euro**

Unterstützt » **bis 12 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- » 28 mitgelieferte Kurse in 4 Szenarien
- » ebenso leistungsstarker wie einfach zu bedienender Streckeneditor
- » hält sich eng an das "Mario Kart"-Konzept
- » sehr lange Ladezeiten

SPIELSPASS 73

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » **Solider Spaßraser, dessen Rennen klar hinter der Genre-Elite zurückbleiben – Trumpf ist der starke Strecken-Editor.**

Call of Duty: Modern Warfare 2 – Stimulus-Pack

Der erfolgreichste Ego-Shooter des letzten Jahres erhält sein erstes Download-Paket – und landet trotz magerem Inhalt und hohem Preis einen erneuten Verkaufshit.

Entwickler	**Infinity Ward, USA**
Hersteller	**Activision**
System	**PS3 / 360**
Preis	**15 Euro**
Hauptspiel	**87% (Test in M! 01/2010)**

Das erste von zwei angekündigten Kartenpaketen ist der momentane Xbox-Live-Renner – in der Startwoche wurden 2,5 Millionen Downloads gezählt. Und das trotz des deftigen Preises von rund 15 Euro: Das Kartenpaket zu "Call of Duty 4" kostete vor zwei Jahren 5 Euro weniger und bot im Direktvergleich sogar mehr Inhalt (vier taufrische Karten). Das "Stimulus"-Paket dagegen tischt Euch neben den drei neuen Karten 'Bailout' (Wohnviertel), 'Storm' (düstere Fabrikanlage) und 'Salvage' (vereister Schrottplatz) zwei aus dem Vorgänger bekannte Maps auf. Das Kartenduo 'Crash' (verwinkelte Gassen rund um einen abgestürzten Kampfhubschrauber) und 'Overgrown' (weitläufige Sniper-Karte im russischen Hinterland) zählt zu den meistgespielten Arealen und erscheint daher als 1:1-Version – es wurde lediglich von einigen Bugs und Glitches bereinigt und grafisch dezent überarbeitet.

Mit dem "Stimulus"-Paket geht auch ein verbessertes Matchmaking-System online, das von der Pingzahl ausgehend die passenden Mitspieler sucht. Der Verbindungsaufbau dauert deshalb etwas länger, dafür werden Kameraden mit schneller Internetleitung nicht ausgebremst. Zumindest mittlerweile nicht mehr, denn das System hatte mit erheblichen Startschwierigkeiten zu kämpfen.

Leider missachtet Infinity Ward abermals die Benutzerfreundlichkeit: Die frischen Modi 'Stimulus' und die Hardcore-Variante sind Ableger von 'Moshpit', sprich alle Spielweisen wie 'Deathmatch' oder 'Capture the Flag' werden zufällig ausgewählt. Ebensowenig einzeln anwählbar sind die neuen Maps an sich – eine bestimmte Karte spielen zu wollen, ist also nach wie vor Geduldssache. *pu*



"GEHT SO"

Philip Ulc

Dass bei Infinity Ward hervorragende Level-Designer am Werk sind, beweist das Team mit dem "Stimulus"-Pack einmal mehr. Die drei neuen Areale fügen sich nahtlos in das bestehende Sortiment ein, ohne Euch allerdings durch bestechende Qualität zum Spontankauf zu verführen. Das verhindert ohnehin der Preis: 15 Euro sind klar zu viel! Daher ist Activisions Taktik, die neuen Karten in die Standard-Modi mit verstärkter Rotation einzubetten, frech. Denn so werden die bisherigen Nicht-Besitzer unterschwellig zum DLC-Kauf genötigt – pardon, 'stimuliert'.



360 Das amerikanische Wohnviertel in 'Bailout' ist dank verwinkeltem Grundriss gut für 'Suchen und Zerstören' geeignet.



360 In 'Crash' beklagen viele Spieler: Man stirbt viel zu schnell. Vielleicht sollten sie nicht so unvorsichtig sein wie hier im Bild...



God of War III: Actiongott oder falscher Götze?

Die Götterschlächter Olli, Matthias und Michael liefern sich einen olympischen Schlagabtausch der Kritikermeinungen und bringen Moderator Max ins Schwitzen.

Entwickler	Sony Santa Monica, USA
Hersteller	Sony
System	PS3
Preis	55 Euro
Hauptspiel	89% (Test in M! 04/10)

Max: Es ist bei Euch ja nun schon eine Zeit lang her, dass Ihr "God of War III" durchgespielt habt. Wie ist denn inzwischen Euer Gesamteindruck?

Michael: Es ist schlechter als Teil 2. Ich habe es mittlerweile dreimal durchgespielt – auf 'Leicht', 'Mittel' und 'Schwer' – und finde es trotzdem in jeder Hinsicht schwächer als "God of War II". Das liegt in erster Linie daran, dass sich in Teil 3 manche Schauplätze wiederholen, dass Rätsel für meinen Geschmack ein bisschen zu kurz kommen und dass, vor allem auf den niedrigeren Schwierigkeitsgraden, die vier verschiedenen Waffen gar nicht so verschieden sind.

Max: Schwächer auch in der Inszenierung?

Michael: Nein, natürlich nicht – was für eine dumme Frage! Die PS3 hat technisch ja ganz andere Möglichkeiten. Die Locations sind viel größer und weitläufiger als in den ersten beiden Teilen, weil das die PS2 nicht konnte.

Matthias: Von den drei Heimkonsolenteilen ist "God of War III" bisher der schwächste! Ich weiß nicht, ob es aus heutiger Sicht immer noch so wäre, aber damals erzeugte Teil 1 einen Wow-Effekt. Den liefert der Dreier nicht, wenn er auch famos inszeniert sein mag.

Max: Was genau verursachte den Wow-Effekt?

Matthias: Ich hatte bis dato einfach kein so gutes, so fehlerfreies Hack'n'Slay gespielt. "God of War" war eine wundervolle Mischung aus interessanter Story, schönem Setting, toller Grafik, vorbildlicher Steuerung und...

Olli: ...dem Klingenturm!

Matthias: Der Klingenturm war für mich machbar, für dich vielleicht nicht – aber du bist ja auch an mancher Denkaufgabe gescheitert. Dann gab es noch Spitzenrätsel. Gerade die kommen mir im dritten Teil zu kurz. Außerdem ist das Spiel insgesamt kürzer als die beiden Vorgänger.

Olli: Ich gehe mit Michael konform. Ich halte "GoW III" nach dem Vorgänger für den zweitbesten Teil. Im Gegensatz zu Matthias fand ich das erste Spiel in manchen Aspekten nicht richtig ausgereift, man hatte zum Beispiel kein goldenes Vlies zum Blocken. Und es gab natürlich diesen ätzenden Klingenturm, der von vorne bis hinten einfach nur mies ist!

Michael: Darf ich da kurz was einwerfen? In der "God of War Collection", also den HD-Remakes, gibt es ja Trophäen. Und eine davon bekommt man, wenn man im ersten Teil den Klingenturm im ersten Anlauf unbeschadet übersteht. Insofern beweisen die Entwickler also durchaus eine gewisse Selbstironie.

Max: Gab es im dritten Teil denn auch unfaire Stellen oder richtig schwere Rätsel?

Olli: Es gibt ja nur drei, vier Rätsel und die fand ich im Vergleich zu "GoW II" leicht.

Michael: Stimmt, im zweiten Teil musste man richtig querdenken und jetzt heißt es nur: Nimm irgendwas zum Schieben und schieb es da und da hin! Das ist in meinen Augen kein Rätsel! Höchstens vielleicht in Heras Garten...

Olli: Ich fand den Kampf gegen Poseidon für Durchschnittsspieler zu schwer. Ich habe mir damit das ganze Spiel versaut: Auf dem normalen Schwierigkeitsgrad ist die Stelle nur zu schaffen, wenn man sie 20- oder 30-mal spielt und alles auswendig lernt. Da hatte ich keinen Bock drauf und als ich gefragt wurde, ob ich auf 'Leicht' umschalten will, stimmte ich zu. Und auf 'Easy' ist "GoW III" ein Witz – einfach auf den Button klopfen und Augen zu! Da ist keinerlei Herausforderung dabei und das finde ich absolut enttäuschend. Das haben die seit Teil 1 nicht hinbekommen, dass der Sprung vom leichten auf den normalen Schwierigkeitsgrad nicht unfassbar groß ist.

Matthias: Da liegst du grundlegend falsch! In den ersten beiden Teilen gab es nämlich durchaus Kämpfe, in denen man auch im leichten Spielmodus sterben konnte. Die gibt es in "GoW III" nicht mehr.

Max: Man kann das Spiel natürlich nicht verdammen, weil der 'Easy'-Modus zu easy ist.

Matthias: Wahrscheinlich heißt er deshalb auch 'Easy'-Modus.

Olli: Das sollte eine Warnung an alle sein, die es jetzt noch durchspielen wollen. Versucht Euch durchzubeißen und gebt bei Poseidon nicht gleich auf. Wenn Ihr dann später bei einem normalen Kampf scheitert, könnt Ihr ja immer noch zurückschalten und auf die Buttons hämmern.

Max: Ganz unabhängig vom Schwierigkeitsgrad hat mich der Schluss des Kampfes gegen Poseidon begeistert. Man drückt L3 und R3 und analog dazu quetscht Kratos Poseidon die Augen aus dem Schädel. Diese Verbindung des

Michael hält Aphrodite für ein scharfes Stück

Matthias denkt an U-Bahn-Schlägereien

Bildschirmgeschehens mit dem Eingabemodus war doch sehr gewitzt!

Olli: Dann musst Du aber auch die Vorgeschichte dazu erzählen. Sobald man Poseidon nämlich aus diesem Riesenviech rausholt und er verletzlich vor Kratos liegt, sieht man das Geschehen ja teilweise mit Poseidons Augen.

Michael: Aus der Opferperspektive.

Max: Apropos Opfer. Die Gewaltdarstellung im Spiel ist ja ganz schön unbarmherzig und derb. Musstet Ihr da manchmal schlucken?

Matthias: Ich habe geschluckt.

Michael: Ich halte die Gewalt stellenweise für übertrieben und selbstzweckhaft.

Olli: Ich fand sie völlig okay.

Matthias: Wobei mich gar nicht mal Kratos' Unbarmherzigkeit gestört hat. Er ist ja nun mal dieser zigmal von irgendwelchen Göttern verarschte Typ, der es ihnen jetzt so richtig heimzahlt. Es ist ein Videospiel, da habe ich auch kein Problem damit, wenn es dabei ein bisschen saftiger zugeht. Was mich gestört hat, waren Szenen, die mich irgendwie an diese U-Bahn-Schlägereien erinnert haben. Zum Beispiel bei Herkules: Er liegt schon am Boden und weil er sich nicht wehren kann, schlage ich ihm noch das Gesicht ein. Oder Hermes - auch extrem blutig. Ich war schon sehr überrascht, dass ich das in der deutschen Version eines Videospiels so sehen konnte.

Max: In den echten Mythen der Griechen geht es aber teilweise auch extrem derb zu.

Michael: Ja, aber dort dient die Gewalt immer einem bestimmten Zweck, sie unterstreicht zum Beispiel eine Moral, so wie in der Geschichte von Tantalus. Der zerstückelt seinen Sohn, um die Götter zu prüfen, und muss zur Strafe die Tantalusqualen erleiden.

Max: Aber wenn Achilles in Homers Schilderung des trojanischen Krieges den toten Hektor um die Stadtmauern von Troja schleift, wird er durchaus von blinder Wut und Rache geleitet. Ich finde, so etwas gibt die Figur von Kratos auch her. Wie siehst Du das Olli?

Olli: Ich habe damit überhaupt kein Problem, in der Nachbetrachtung sogar noch weniger, weil alle brutalen Szenen auf den letzten Bosskampf gegen Zeus hinführen. Und da wird man als gewalttätiger Spieler vorgeführt. Am Schluss erscheint das Kreis-Symbol und man ist schon so konditioniert, dass man immer wieder auf die Kreistaste hämmert. Kratos schlägt auf Zeus ein, bis das Blut auf den Bildschirm spritzt und man gar nichts mehr sieht. Die Szene endet aber nicht, sondern kann stundenlang so weitergehen. Erst, wenn man die Taste ruhen lässt, geht die Spielhandlung weiter. Ich habe das so interpretiert, dass mir das Spiel an dieser Stelle einen Spiegel vorhält: Du spielst das jetzt gerade und genießt es! Du machst das! Und du kannst jederzeit aufhören. Hör auf, dann geht das Spiel auch weiter.

Michael: Überzeugt mich nicht, weil du die Wahl aufzuhören nicht von Anfang an hast.

Olli: Das stimmt, aber wenn ich auf diese Klimax hinarbeiten will, darf ich dem Spieler so eine Möglichkeit nicht geben.

Max: Würdest Du sagen, dass die Folgen der Gewalt auch kritisch dargestellt werden, zum Beispiel durch die Sonnenfinsternis die eintritt, wenn man Helios umbringt?

Olli: Das steht für mich nicht auf derselben Stufe wie die Gewaltdarstellung. Das ist viel plumper: Knips die Sonne aus und es wird dunkel!

Max: Aber sollte das bei uns Spielern nicht Skrupel hervorrufen? Immerhin nimmt man den hellenischen Bauern das Sonnenlicht.

Olli: Das Spiel ist aber nicht so inszeniert, dass man jemals auf solche Gedanken kommen könnte.

Michael: Das ist doch nicht Dein Ernst! Du siehst doch schon am Anfang als Poseidon stirbt, wie der Meerespiegel steigt und ganze Städte hinweggefegt werden.

Olli: Das war mir alles viel zu weit weg. Ich sehe zwar die ganzen Naturkatastrophen, aber das Leid der Leute wird mir nie explizit gezeigt. Die Menschen sind viel zu winzig, ich sehe keine Nahaufnahmen.

Michael: Aber gerade am Ende wird Kratos doch als der dauerschlimme Wüterich gezeigt, der alles kaputt macht, was nur geht. Die ganze Welt liegt in Schutt und Asche und das ist nun das, was er erreicht hat. Eine Schlüsselszene ist hier für mich die Sequenz, kurz bevor Pandora verschwindet. Zeus spricht Kratos' Familie an und der wird immer wütender, bis ihn gar nichts mehr interessiert und er auf Zeus eindrischt. Da kommt sehr stark zum Vorschein, dass ihm alles andere einfach nur egal ist. Er ist einfach nur wütend.

Matthias: Mir ging es auch eher wie Olli. Ich habe eher den Sonnengott wahrgenommen, dem gerade der Kopf abgerissen wird und nicht den Bauern, dem dadurch der Weizen für das nächste Jahr versaut wird.

Max: Gibt es noch weitere Schlüsselszenen oder bemerkenswerte Sequenzen, die Ihr hier erwähnen möchtet?

Matthias: Bis auf den Bosskampf gegen Kronos, der von den epischen Proportionen her mit der Poseidon-Szene mithalten kann, aber viel besser spielbar ist, blieb bei mir eigentlich recht wenig hängen. Das mag auch daran liegen, dass für mich fast keine Örtlichkeit richtig neu war - bis auf Dädalus' Rätselraum, der dann leider doch gar nicht so rätselhaft war. Der Schluss vielleicht noch - diese dunkle Reise. Ach so - und natürlich die Knatter-Szene.:.

Michael: Die ist natürlich fantastisch, also Aphrodite ist schon ein scharfes Stück!

Max: Besser als der Sex in "Heavy Rain"?

Matthias: "GoW III" ist halt eher Popcorn-Kino und "Heavy Rain" versprüht echte Erotik.

Michael: Veto! Wenn die sich so vor Kratos windet und ihn angräbt, das finde ich schon ziemlich scharf!

Matthias: Ja, aber das ist mehr dieser plumpe Amiporno-Stil, keine französische Erotik.

Michael: Ich möchte hier noch eine Szene aus dem Kampf gegen Zeus lobend erwähnen, die mich stark an 2D-Prügelspiele erinnert.

Matthias: Die gibt es so fast identisch in einem "Contra", da sind es dann Laser, in "GoW III" der Schuss von Zeus.

Max: Eine Anspielung auf die Geschichte des Action-Genres?

Matthias: Oder einfach eine geklaute Idee.

Olli: Ich muss hier auch noch die Medusen erwähnen, weil die so einen unfassbar geilen Schlangenkörper haben. Die Reptilienhaut sah so dermaßen real aus, dass ich zu Hause dachte, ich hätte eine echte Schlange im Fernseher!

Max: Was haltet Ihr von der Story und der Schlusspointe? Gibt es eine Bedeutungsebene, die über den Schnetzelspaß hinausgeht?

Matthias: Für mich nicht.

Michael: Es ist ein amerikanisches Unterhaltungsprodukt von vorne bis hinten.

Ollie: Es hat höchstens ein bisschen diese aufgesetzte Pseudo-Ebene.

Max: Ich kann mich erinnern, dass Du kurz nach dem Durchspielen schon ziemlich begeistert davon warst, was in der Büchse der Pandora drin war, Michael.

Michael: Nein, kurz nach dem Durchspielen war ich sehr verärgert und fand das Ende furchtbar. Mittlerweile habe ich aber auch mit Leuten aus dem MAN!AC-Forum diskutiert und finde das Ende sehr interessant.

Max: Aber bedeutet interessant nicht, dass doch mehr drinsteckt als eine bloße Popcorn-Story?

Michael: Man sollte vielleicht erwähnen, dass die Story von einer Frau geschrieben wurde. Frauen gehen ja mit vielen Themen anders um als Männer. Der typische Schluss wäre nämlich: Kratos bringt Zeus um und ist dann Herrscher über die Welt. Tatsächlich bringt er sich selbst um. Warum?

Matthias: Bestimmt nicht, weil das Ding von einer Frau geschrieben wurde!

Michael: Darüber kann jeder selbst nachdenken. Ganz schlüssig ist dieser Schluss jedenfalls nicht! Seit Teil 1 will sich Kratos umbringen, um die Albträume loszuwerden, die er träumt, weil er Frau und Kind erschlagen hat. Er darf sich aber nicht umbringen, die Götter lassen es nicht zu. Jetzt sind alle Götter weg und er kann wieder nicht sterben, weil Hades auch tot ist und Kratos nicht mehr in die Unterwelt kommen kann. Was passiert also mit seiner Seele? Da bleiben schon noch ein paar Fragen offen und das finde ich gut. Es gibt nämlich zu viele Enden in Videospielen, die so substanzlos sind, dass man gar nicht darüber nachzudenken braucht.

Max stellt dumme Fragen

Olli hat Schlangen in seinem Fernseher



Mass Effect 2: Sternstunden der Liebe

M!-Autor Max lässt Shepard von der Leine: Herausgekommen ist ein intergalaktisches Liebeslogbuch mit aufregenden Flirts, hemmungslosen Affären und zarten Romanzen.

Entwickler	**BioWare, Kanada**
Hersteller	**Electronic Arts**
System	**360**
Preis	**60 Euro**
Hauptspiel	**89 % (Test in M! 03/10)**

Ich gebe es zu: Ich spiele "Mass Effect 2" aus zwei Gründen. Weil ich dafür bezahlt werde und (viel wichtiger) ich darin mit heißen Aliens rummachen darf! Inzwischen hat mein Commander Casanova Shepard jede noch so abwegige Raum-Romanze ausprobiert und trägt nun zu Recht den Ehrentitel 'Supernova'. Falls es Euch also schon immer interessierte, welche amourösen Abenteuer in "Mass Effect 2" stecken – in diesem Logbuch der Liebe findet Ihr garantiert Euer kosmisches Herzblatt.

Wie jede gute Liebesgeschichte begann auch die meines Commanders mit einem gebrochenen Herzen. Als Importcharakter aus dem ersten Teil glaubte er nämlich noch fest an die wahre Liebe zur Asari-Braut Liara T'Soni (Bild 1). Nun lag Shepard aber nach der Zerstörung der ersten Normandy als kümmerliches Häufchen Sternenstaub herum und seine Restaurierung dauerte ganze zwei Jahre. Konfrontiert mit einer neuen Crew, sehnte er sich nach seiner drallen Schlumpfine und brauste gen Illium. Spätestens hier war allerdings klar: Amor muss ein Reaper sein, denn Liara hatte sich zur eiskalten Brokerin gewandelt und machte einfach Schluss (2)! Schweinerei! Ich ließ Shepard seinen Trennungsschmerz mit Sex und Drogen betäuben!

Ein paar eindeutige Dialog-Optionen später lag er mit Jack in der Kiste (3), verbaute sich damit allerdings die Option einer späteren, ernsthaften Beziehung zur sympathischen Psychopathin. Also lud ich neu und guckte mir erst mal eine Stripperin im Afterlife Club auf Omega an (4). An der Bar kaufte mein einsamer Starsherrif gleich noch eine Flasche 'Serrice Ice Brandy', die hatte sich nämlich die ältere, aber attraktive Ärztin der Normandy als Mitbringsel gewünscht. Zurück an Bord, kam es auch gleich zum Umtrunk mit Dr. Chakwas (5). Am nächsten Morgen stand mein Entschluss fest: Shepard sollte ab sofort nach allen Regeln der Kunst mit sämtlichen verfügbaren Partymitgliedern losflirten! Als Mann standen ihm das genetische Superweib Miranda, die niedliche Gasmaskenfetischistin Tali und die bekloppte Jack zur Wahl. Die Romanze verlief bei allen drei Damen prinzipiell identisch. Treudoof trabte mein Charmeur bei jeder Gelegenheit zu seinem jeweiligen Gspusi, erledigte deren persönliche Quest und interessierte sich für deren Vergangenheit, Familien und Traumata. Ein paar Gespräche später begann bei jeder der drei Damen das Süßholzgeraspel und Shepard hatte eine neue Freundin. Zu diesem Zeitpunkt kann ich Euch übrigens stets einen Besuch beim Salarianer Mordin empfehlen. Der selbsternannte Dr. Sommer der Normandy versorgte Shepard bei jeder Romanze mit Tipps

1 2 3 4 5

Mit dem Foto auf Shepards Schreibtisch (links oben) hat die reale Liara nicht mehr viel gemein (links unten). Enttäuscht schiebt Shepard eine schnelle Nummer mit Jack (Mitte), sieht Stripperinnen zu (rechts oben) und besäuft sich hemmungslos mit Schnapsdrossel Dr. Chakwas (rechts unten).

6

7

8

9

10

Jack (links) verläuft beim tränenreichen Tête-à-tête die Schminke. Tali (Mitte) behält im Bett die Maske zwar nicht auf, ihr Gesicht sehen wir aber trotzdem nicht. Miranda (rechts oben) trägt zarte Dessous unter ihrem Raumanzug und Kelly (rechts unten) schwenkt den Popo beim Disco-Pogo.

aus dem kosmischen Kamasutra. Kam es im Laufe der Handlung zu Streitigkeiten zwischen Miranda und Jack bzw. Tali und Legion, schlug sich mein kluger Don Juan natürlich immer auf die Seite seiner Angebeteten.

Die Belohnung für den Minnedienst durfte er sich dann stets vor der Suizid-Mission abholen, dann wurde die Normandy für kurze Zeit zum (T)raumschiff der Liebe. Richtig beeindruckend fand ich dabei die Szene mit Jack, denn Project Zero legte hierbei endlich ihre taffe Fassade ab und weinte sich hemmungslos an Shepards Schulter aus (6). Dank verwischtem Mascara und niedlich gespitzten Lippen gewinnen Shepard und seine volltätowierte Irre deshalb auch den Preis für den besten Kuss in "Mass Effect 2" (7). Den Preis für den besten Dialog verleihe ich Tali'Zorah, auch wenn ich etwas enttäuscht war, dass ihr Gesicht auch in Teil 2 nicht enthüllt wird (8). Mirandas Romanze wirkte im Vergleich emotional kühl, bestach aber mit visuell stimulierender Offenherzigkeit (9).

Ebenfalls freizügig, allerdings am verlängerten Rückgrat, erwies sich Kelly Chambers. Shepard hatte schon vorher mit seiner persönlichen Assistentin geflirtet und ihr eindeutige Avancen gemacht, die übrigens auf mögliche andere Romanzen keinen Einfluss haben. Kelly kam zum Romantik-Dinner aufs Zimmer und kümmerte sich sogar um das Aquarium. Da Shepard nach Kellys Entführung durch die Kollektoren keine Zeit vergeudete, sondern sofort zur Rettung aufbrach, konnte er sie vor der Verwurstung bewahren und bekam als Dank einen heißen Lapdance dargeboten (10).

Aus gut unterrichteter Quelle wissen wir übrigens, dass auch weibliche Shepards Ms. Chambers tanzen lassen können. Einfach nach der Rettungsmission mit der aktuellen Romanze Schluss machen, eine beliebige Mission erledigen und auf Kellys E-Mail warten.

Nach all diesen mehr oder weniger harmonischen Bettgeschichten war mein Commander schließlich bereit für eine richtig harte Nummer. Irgendwie steckte ihm nämlich immer noch seine gescheiterte Beziehung zu Liara in den Knochen, so dass er sich nach einer neuen Asari-Dame umsah. Nachdem ein Flirtversuch mit der tausend Jahre alten Samara in einer Abfuhr endete, lud ich einen Spielstand ihrer Loyalitäts-Quest und entschied mich beim Kampf zwischen Samara und ihrer Tochter Morinth für Letztere. Voraussetzung dafür ist ein extrem hoher Vorbild- oder Abtrünniger-Wert. So hatte Shepard also endlich wieder eine Asari-Freundin. Dumm nur, dass es sich dabei um einer Männer mordende Ardat-Yakshi handelte, die meinen Romeo mit biotischem Supersex buchstäblich zu Tode liebte (11). Das war der Zeitpunkt, an dem Shepard den Frauen abschwor. Eine Runde in der Lazarus-Maschine und Supernora Shepard ward geboren. Die hatte nun die Wahl zwischen den drei Mannsbildern Jacob, Thane und Garrus, die sich auf ähnliche Weise rumkriegen ließen, wie seinerzeit Shepards weibliche Partymitglieder. Für wen sich Kommandantin Shepard schließlich entschied? Nun, Jacob war es nicht, denn seine schamlose Poserei mit nacktem Oberkörper (12) machte mich als hühnerbrüstigen Zocker nur neidisch. Auch von Thanes Auftritt waren wir eher enttäuscht, wer küsst schon gerne einen flennenden Frosch (13)? Supernora Shepard landete am Schluss mit Garrus im Bett (14), denn der redete im Vorfeld der sogenannten 'Antistress-Übung' einen derartigen Blödsinn, dass er sie mit der einzig wahren Liebeswaffe des Mannes überzeugte: Er brachte sie zum Lachen! *mw*


11 12 13


14

Im Uhrzeigerinn: Morinth verschafft Shepard so spektakuläre Hochgefühle, dass dessen Herz vor Freude aussetzt. Jacob zeigt vor der Bettszene, dass er immer brav seine protheanischen Proteine schluckt. Der todkranke Thane enthüllt seine sensible Seite und spricht mit feucht glänzenden Augen über die Zukunft. Schließlich findet Shepards amouröse Odyssee in den starken Armen von Garrus Vakarian ihr Ende.

Mass Effect 2: Gestohlene Erinnerungen

Das Schiff ist voll: Mit den Download-Inhalten erhaltet Ihr das letzte Crewmitglied, endlich ein Boden-Fahrzeug und einen Schwung neuer Missionen.

Entwickler	**BioWare, Kanada**
Hersteller	**Electronic Arts**
System	**360**
Preis	**6 Euro**
Hauptspiel	**89% (Test in M! 03/10)**

Ein Zimmer auf der Normandy stand noch leer – da war es nur eine Frage der Zeit, bis ein neues Truppenmitglied zum Download bereitstehen würde. Kasumi Goto heißt die Neue, angeblich die beste und geheimnisvollste Diebin der Galaxie. Im Kampf zeigt sie ein offensives Verhalten: Statt aus der Deckung zu schießen, macht sie sich unsichtbar und ballert aus nächster Nähe auf Eure Gegner. Nach dem Kennenlernen erfahrt Ihr, warum die Diebin sich bereit erklärt hat, Cerberus zu unterstützen: Ihr wurde Hilfe bei der Beschaffung eines für sie wichtigen Gegenstandes versprochen. Der befindet sich im Besitz eines gewissen Donovan Hock. Der logiert in einem mondänen Anwesen auf dem Schnöselplaneten Bekenstein und gibt gerade eine Party für allerlei zwielichtiges Gesocks. Damit auch Ihr auf der Gästeliste steht, hat Kasumi schon alles vorbereitet: Ihr erhaltet eine Tarnidentität als Söldnerführer, einen schicken Fummel und ein Geschenk für den Gastgeber. Dort angekommen, müsst Ihr zunächst die Sicherheit des Tresorraums umgehen. Ist das geschafft, schnappt Ihr Euch Kasumis Gegenstand und verschwindet. Jedoch habt Ihr die Rechnung ohne den Wirt gemacht, denn 'komischerweise' wurde Hock beim Anblick Eurer kapuzentragenden Begleiterin Kasumi misstrauisch – so müsst Ihr Euch in typischer "Mass Effect 2"-Manier den Fluchtweg erkämpfen. Nach dieser eineinhalbstündigen Mission ist Kasumi loyal und einen Erfolg gibt es obendrein.

Zuvor wartete schon der kostenlose "Feuergänger"-Pack mit fünf neuen Missionen und dem Bodenfahrzeug Hammer. Ihr spürt einem protheanischen Artefakt nach, springt mit dem Fahrzeug von Fels zu Fels und schießt – ganz im Stile der Mako-Kämpfe des ersten "Mass Effect" – Geth-Blechkübel zu Klump. Aussteigen aus dem Hammer ist leider nur dann möglich, wenn es die Mission will. *ms*



Matthias Schmid

"GUT"

Mit Kasumi trefft Ihr ein sympathisches Crewmitglied, das einen ganz anderen Kampfstil an den Tag legt. Ihre Mission beginnt mit einem interessanten Ansatz: Mischt Euch mit einer Geheimidentität unter die feine Gesellschaft. Leider wurde die Idee nicht vollends ausgeschöpft; auch ein Hochsicherheitstresor, der sich ohne Mühe knacken lässt, wirkt nicht sehr authentisch. Alles in allem eine nette Zusatzmission mit Luft nach oben. Der Feuergänger-Pack funktioniert spielerisch gut, storytechnisch liefert er jedoch keine Höhepunkte.



360 Kasumi (links) und Shepard sprengen die Schurkenparty.



360 Tanz auf dem Vulkan: das Hover-Mobil Hammer im Einsatz.

Heavy Rain Chronicles: Der Tierpräparator

Die erste Episode der "Heavy Rain Chronicles" verrät Euch nicht nur, warum Madison von Männern mit Messern träumt, sondern hat auch gute Chancen auf den Preis 'kürzester DLC aller Zeiten'!

Entwickler	**Quantic Dream, Frankreich**
Hersteller	**Sony**
System	**PS3**
Preis	**4 Euro**
Hauptspiel	**85% (Test in M! 04/10)**

Sobald Ihr den ersten offiziellen "Heavy Rain"-DLC ladet und etwas umständlich über das 'Extra'-Menü startet, findet Ihr Euch in Gestalt der rasenden Reporterin Madison Paige vor dem unheimlichen Haus eines Tierpräparators wieder. Die Zusatz-Szene ist chronologisch vor Madisons Auftritt in "Heavy Rain" angesiedelt und in drei Kapitel unterteilt. Erstens: Madisons Ankunft an einem verdächtig verrammelten Haus, in welchem die Journalistin den Origami-Killer vermutet. Zweitens: Die ungemein spannend inszenierte Erkundung des Horror-Hauses, die mit einer entsetzlichen Entdeckung endet. Drittens: Die Konfrontation mit dem vermeintlichen Killer.

Nach 15 bis 30 Minuten seht Ihr einen von fünf möglichen Abspännen, die in Form unspektakulärer Zeitungsartikel daherkommen. Eine Abschluss-Statistik zeigt, welche Enden Ihr noch nicht gesehen habt – das war's. Spielerisch setzt "Der Tierpräparator" auf denselben Mix aus Erkunden und Quick-Time-Events wie das Hauptspiel, einzig die hektische Wahl von Madions Fluchtweg per Richtungseingabe via Splitscreen variiert das bekannte Schema.

Atmosphärisch bietet der vier Euro teure Download überwiegend hohes Thriller-Niveau. Wenn Ihr zum ersten Mal ins Geisterhaus eindringt, rutscht Euch ein ums andere Mal das Herz in Madisons knallenge Jeanshose. Technisch könnte die Szene sorgfältiger gearbeitet sein. Die Action-Animationen im letzten Drittel haben wir in ähnlichen Szenen des Hauptspiels flüssiger gesehen. Wer sich außerdem interessante Erkenntnisse über Madisons Vergangenheit erwartet, wird enttäuscht. *mw*



Max Wildgruber

"GEHT SO"

Obwohl ich zwischendrin begeistert war vom Haus des Präparators, in dem Euch aus jeder Ecke der Irrsinn entgegenspringt, saß ich letztlich ernüchtert vor dem Abspann, der viel zu rasch kam. Auch die fünf Enden rissen mich nicht vom Hocker. Viele sind nichtssagend, eines passt überhaupt nicht zu Madisons Charakter aus dem Hauptspiel. Als Fan der englischen Fassung passt mir überdies Madisons englische Stimme in der Erweiterung nicht – sie klingt falsch. Dass die Figur des Präparators von Scott Shelbys Sprecher synchronisiert wird, macht den Download nicht besser.



PS3 Hektisch und kreativ: Fluchtweg-Auswahl per Splitscreen.



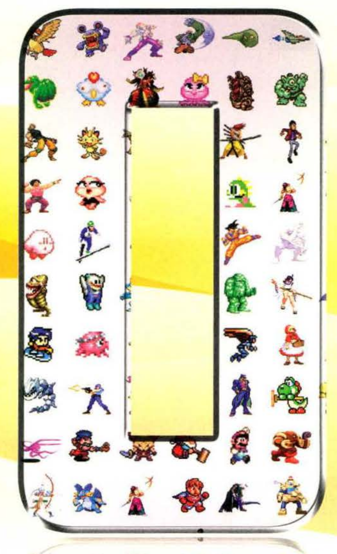
PS3 Unrealistisch: das Madison-Chainsaw-Massacre.

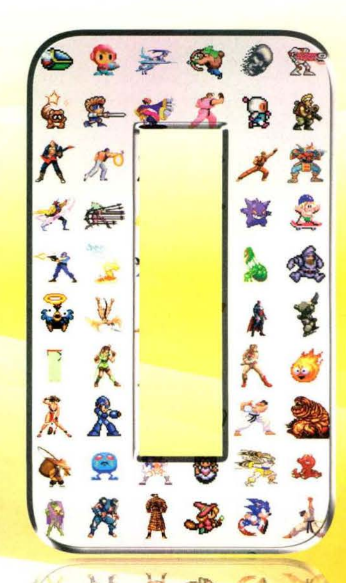
VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE!



MAN!AC feiert die 200. Ausgabe









Party on – auf Maniac.de

Surft auf www.maniac.de und entdeckt weitere Leckerbissen aus 200 Monaten MAN!AC, etwa das erste Heft (11/93) in PDF-Form, die Top 10 unserer abgedrehten anyMAN!AC-Filmchen und 60 Minuten des "Far Cry"-Hörspiels als Gratis-Download. Reinklicken lohnt sich!





1993-94

Die Jahreswende 1993/94 steht im Zeichen von neuen Herausforderungen: Nintendos Superstar Mario muss sich mit seinem bislang stärksten Kontrahenten Sonic auseinandersetzen, eine Handvoll mutige Videospiel-Journalisten wagen den Sprung in die Selbstständigkeit und gründen mit MAN!AC ihr eigenes Gaming-Magazin. Winnie Forster, Martin Gaksch und Andreas Knauf kommen allesamt aus dem Trainingslager des mächtigen 'Markt & Technik'-Verlages und waren dort für die marktführenden Fachmagazine Power Play und Video Games verantwortlich. Nun wollen sie unter dem Dach der Cybermedia GmbH ihre Vision von der perfekten Spielezeitschrift verwirklichen – und verarbeiten den Maskottchen-Zweikampf zwischen Sega und Nintendo symbolisch in der Titelillustration der Erstausgabe. Sonic gegen Mario, David gegen Goliath, MAN!AC gegen die etablierte Konkurrenz – der Kampf um Kunden konnte beginnen. In der MAN!AC spiegelt sich die Vielfalt der Systeme und die Diskussion zur Zukunft der Videospiele wider. So steht passend zur Multimedia-Hysterie die CD als Datenträger-Ersatz für das betagte Modul im Mittelpunkt – ob für das Mega-Drive-Zubehör Mega-CD, Philips' CD interactive oder das außergewöhnliche 3DO von Trip Hawkins. Alle drei Anbieter verfolgen unterschiedliche Ansätze, alle drei scheitern im Laufe des Jahres 1994. Philips setzt auf Vielfalt, will von der Fahrschule bis zum Hardcore-Zocker die gesamte Bevölkerung vom Segen des CDi überzeugen; abgesehen davon schwächelt die multimediale Wollmichsau auf technischer Seite – grafisch anspruchsvolle Spiele lassen sich mit dem 16-Bit-System ohne Spezial-Chips nicht verwirklichen. Dieses Problem hat das 3DO nicht, 'CD-Player in Verbindung mit potenter 32-Bit-Hardware' lässt die Spieler-Gemeinde aufhorchen. Als Kardinalfehler entpuppt sich jedoch der Ansatz, die Konsole unsubventioniert anzubieten. Anders als die Platzhirsche Sega und Nintendo, die in erster Linie mit der Lizenzierung von Software Geld verdienen und die Hardware als zuschusspflichtige Investition sehen, kennt 3DO keine Gnade und knöpft den geschockten Gamern über 1.000 DM für ein 'Spielzeug' ab. Beim Mega-CD schließlich, das aufgrund des Mega-Drive-Erfolges gute Startchancen hat, sorgt Sega mit einer wirren Ankündigungs- und Upgrade-Politik für ein kurzes Leben.

An der Spiele-Front ist das Jahr 1994 geprägt von Beat'em-Up-Duellen ("Mortal Kombat" vs. "Street Fighter"), der Suche nach der Zukunft von Videospielen (Interactive Movie vs. 3D-Polygon-Power) und vielen schönen Jump'n'Runs zu Disney-Filmen. Das Rennen um die bestverkaufte Konsole des 16-Bit-Zeitalters entscheidet Nintendo erst gegen Ende für sich. Während Sega Mitte 1994 neue Hardware in den Mittelpunkt rückt (nicht nur die Next-Generation-Konsole Saturn, die in Japan bereits Ende des Jahres debütiert, sondern auch das skurrile Mega-Drive-Add-on 32X), überrascht Nintendo mit einer neuen Grafik-Dimension auf dem Super NES – ganz ohne Zusatzhardware. "Donkey Kong Country" des englischen Entwicklers Rare verhilft Nintendos 16-Bitter zu einem zweiten Leben und macht nebenbei das überteuerte 32X (gut 200 Mark soll der Aufsatz kosten) lächerlich. Während also Nintendo seine Fans mit immer neuen Meisterwerken fürs Super NES verzückt, hinterlässt Sega Ende 1994 verärgerte und verwirrte Sonic-Anhänger, die nicht wissen, ob sie auf den Saturn warten oder doch das Mega Drive mit Mega-CD und 32X aufrüsten sollen. Am Ende kaufen sie die PlayStation, aber das ist eine andere Geschichte.

Moderne Kunst oder Konsole? Das Mega Drive mit all seinen Ausbaustufen.

FUN FACTS

1993

- die beste Band der Welt (auch bekannt als "Die Ärzte") feiert Wiedervereinigung
- Deutschland gewinnt letztmalig den Tennis-Davis-Cup und wird erstmalig Basketball-Europameister
- Bill Clinton als Präsident der USA vereidigt

1994

- erster offizieller 'Fixerraum' in Hamburg
- die Welthandelsorganisation (WTO) und Rammstein werden gegründet
- Michael Schumacher wird erstmals Formel-1-Weltmeister



Gute Idee, schlechte Umsetzung: Das 3DO scheitert an Preis und Vertriebskonzept.

Ingo Zaborowski

Damals: Redakteur
Heute: Marketing Manager, Codemasters

"Hardcore: Alles machen wir selbst – Screenshots, Layout, Tests, Telefon. Eine Mutter ruft an, will 'Mortal Kombat'-Fatality-Codes für den neunjährigen Sohn, während deswegen die Staatsanwaltschaft bei Mitbewerbern Redaktionen durchsucht. Wir brauchen einen Aprilscherz. Die Gewalt-Mode geht uns auf die Nerven. Das 'Blood Replay' wird erfunden, Screenshots sind schnell gefälscht. Zwei Wochen später – Telefon steht nicht mehr still. 'Was habt Ihr da angerichtet?', fragt ein Händler. 'Die rennen mir hier die Bude ein!'

Spannend war das Recherchieren ohne Internet und Handys – lange Abende, um mit Amerikanern zu telefonieren, früh aufstehen, um Japaner zu erreichen. Aber oft lohnt es sich – exklusiv war noch wirklich exklusiv.
Neue Konsolen braucht das Land: CDi, 3DO, Jaguar und CD32 – Meinungen gehen von 'cool, aber ein paar gute Spiele wären nicht schlecht' über 'ein paar Spiele wären nicht schlecht' bis 'äh... schlecht'. Beste Pressekonferenz: Jaguar-Vorstellung auf der ECTS. 'It's 64bit' (war's nicht). 'It rocks' (tat's nicht), 'It's 64bit' (Wiederholung macht's nicht besser). Eine schwere, aber schöne Zeit."

SPIEL DES JAHRES

SUPER METROID

Erstmals in der "Metroid"-Saga spendieren Euch die Entwickler eine Landkarte, die die Orientierung in der weitläufigen Spielwelt erleichtert. Auf dem Planeten Zebes sucht Kopfgeldjägerin Samus Aran nach dem letzten Metroid, den Oberbösewicht Mother Brain gefangen hält. Im Verlauf Eurer düsteren Reise erkundet Ihr grafisch vielseitige Areale, stöbert mit geeigneter Ausrüstung geheime Bereiche auf und legt Euch passende Taktiken für teils bildschirmfüllende Bossgegner zurecht. Dass zudem der einleitende Satz "The last metroid is in captivity, the galaxy is at peace" in glasklarem Sound aus dem Super Nintendo ertönt, bringt Technikfans zum Jauchzen, alle anderen freuen sich über eines der besten Action-Abenteuer der 16-Bit-Generation, das wir mit 95 Prozent Spielspaß würdigen.



1995

FUN FACTS

- Österreich tritt der EU bei
- Windows 95 kommt auf den Markt
- erstmals findet die E3 in Los Angeles statt
- das 'Bosman-Urteil' kippt Ablösesummen nach Vertragsende im Fußball
- George Foreman besiegt in Las Vegas umstritten Axel Schulz
- Die Doofen beglücken Deutschland mit "Liedern, die die Welt nicht braucht"
- "Made in Heaven", das letzte ernstzunehmende Studio-Album von Queen, wird veröffentlicht



In Japan ein Erfolg, der Westen wendet sich schnell vom Saturn ab.

Das Jahr 1995 wird bestimmt von einer neuen Konsolen-Generation. Waren schon die Fortschritte von 8-Bit- zu 16-Bit-Geräten eindrucksvoll, verblassen im Windschatten von Sega Saturn und Sony PlayStation alle bisherigen Spielmaschinen. Während sich Sega mit einem Frühstart seiner 32-Bit-Hardware einen Vorsprung verschafft, zieht Sony nur häppchenweise nach - Japan freut sich bereits Weihnachten '94 über die Konsole, Europa wird erst im Herbst 1995 mit PAL-PlayStations versorgt. Im Vorfeld sah es so aus, als würden Saturn und PlayStation technisch auf einem Level spielen, doch bereits die erste Software-Generation offenbart die unterschiedlichen Vorzüge. Während der Saturn bei traditioneller 2D-Grafik punktet, gibt Sony bei polygonaler 3D-Optik den Ton an. So verkommt das erste "Virtua Fighter" für den Saturn im Vergleich zur konkurrierenden Killer-Application "Ridge Racer" zur texturlosen Grafik-Einöde. Überhaupt macht Sony bei der Markteinführung ihrer ersten Spielkonsole fast alles richtig. Im Gegensatz zu den gescheiterten 3DOs und CDis dieser Welt stellt Sony Multimedia nicht in den Mittelpunkt. PlayStation spricht die Gamer an - mit leistungsstarken Spezialchips und exklusiven Spielen.

Während Sega und Sony intensiv um Zocker und Entwickler wetteifern, gerät Nintendo ins Hintertreffen. Das Super NES altert zwar dank "Donkey Kong Country" und "Yoshi's Island" würdevoll, doch die Verspätung beim Nachfolge-System untergräbt Nintendos Stellung als Klassenprimus. Das Ultra 64, später in Nintendo 64 umbenannt, lässt zudem mit seltsamen Ausstattungsmerkmalen aufhorchen - allen voran das Beharren auf Modulen, während die Konkurrenz einstimmig auf CDs als Datenträger setzt, sorgt für Irritationen. Zur Verkürzung der Wartezeit schickt Nintendo mit dem Virtual Boy im Herbst 1995 eine Ergänzung zum nach wie vor erfolgreichen Game Boy ins Rennen. Das 3D-Spielsystem mit rot-schwarzer Optik (siehe Seite 20) entpuppt sich jedoch nach rekordverdächtig kurzer Angebotszeit als Flop und nagt zudem am Vertrauen der Spieleindustrie in Nintendos Zukunftsfähigkeit.

Bei den MAN!ACs vollzieht sich ebenfalls ein Wechsel - Ingo Zaborowski heuert bei Psygnosis an, dafür nehmen wir mit Robert Bannert einen Rollenspiel-Fan unter unsere Fittiche. Zum Jahresende wird die Redaktion gar aufgestockt: Amiga-Jünger und WWW-Insider Tobias Hartlehnert bereichert den Verlag und sorgt für einen beachtlichen Internet-Frühstart des MAN!AC-Magazins. Viel Wirbel gibt es auch um indizierte Spiele. So wird die Staatsanwaltschaft bei etlichen Verlagen vorstellig und bemängelt das Bewerben von und die Berichterstattung über angeblich indizierte Titel. Während Cybermedia nach dem ersten Schreck eine Beschlagnahmung bereits ausgelieferter MAN!AC-Magazine verhindert, indem sie die großteils falschen Anschuldigungen widerlegt, müssen einige Mitbewerber Seiten nachträglich schwärzen oder gar die komplette Auflage neu drucken.

Von dem juristischen Geplänkel abgesehen, entwickelt sich die MAN!AC erfreulich. Gerade die Vielfalt der Konsolen, von Game Boy bis zum Neo-Geo sind fast 20 Spielsysteme parallel im Angebot, lockt die Leser zur MAN!AC - in Erwartung einer komprimisslosen Analyse relevanter Hard- und Software.

Fünf Ausgaben lang nehmen wir die neue Konsolen-Generation unter die Lupe.



Der Beginn einer spielenden Leidenschaft: Aus dem Stand schlägt Sony alle Konkurrenten.

Robert Bannert

Damals: Redakteur
Heute: Inhaber Agentur Ratz

"An was erinnere ich mich, wenn ich an meine frühe Zeit bei der MAN!AC denke? Ohne Frage sind mir die schier unendlichen Gegenles-Aktionen unter den Argusaugen von Winnie und Martin im Gedächtnis geblieben. Dazu die durchgearbeiteten Nächte und Sommerabende, die ich mit dem ähnlich übermüdeten Kollegen Olli Ehrle Zigaretten qualmend auf dem Dach des Verlagsgebäudes verbracht habe. Ich erinnere mich daran, wie ich beim Kollegen Knauf zum ersten Mal Laserdiscs auf einem Beamer sah und den Klängen einer Surround-Anlage lauschte, um mir dann von meinem mageren Redakteursgehalt eine ähnliche Anlage zusammenzusparen, obwohl ich kaum Zeit hatte, sie wirklich zu nutzen. Aber woran ich mich noch als Großväterchen erinnern werde, ist, wie ich nach dem Umzug von Mainz nach Mering über einen Monat und mit meinem gesamten Hausrat in der Redaktion campiert habe, weil mein neuer Vermieter die Wohnung noch immer nicht fertig gefliest hatte. Das hieß im Klartext: Übernachtung im Schlafsack und nur gelegentliches Duschen in Andis Bude, die damals eine Etage über der Redaktion lag."

SPIEL DES JAHRES

RIDGE RACER



Als Starttitel für die PlayStation läutet "Ridge Racer" mit Schwung das 3D-Videospielzeitalter ein. Erstmals kann auf dem heimischen Fernseher in polygonaler Spielhallenqualität gerast werden, die flotte und detaillierte 3D-Grafik trumpft im Gegensatz zu etwa "Virtua Racing" mit voll texturierten Landschaften auf. Getrieben von rhythmischen Techno-Tracks und einem hyperaktiven Kommentator verfallen Joypad-Piloten in einen Temporausch, die nervenaufreibenden Kopf-an-Kopf-Duelle mit dem schwarzen Angel-Flitzer sorgen für Adrenalinschübe. Damit macht das Frühwerk sogar vergessen, dass es mit lediglich zwei Streckenvarianten nur wenig Asphalt zu beackern gibt. Dem Erfolgsrezept bleiben Sony und Namco im Lauf der Jahre treu: Alle drei PlayStation-Generationen sowie der Portable-Ableger haben ein "Ridge Racer" im Start-Aufgebot.





1996

Das Rennen um die Weltherrschaft ist voll entbrannt, zumindest was Videospiele angeht. Noch machen sich Sega und Sony Hoffnung, den jeweiligen Gegner mit exklusiven Titeln, bestmöglicher Technik und pfiffigem Marketing in die Schranken zu weisen. Endlich stellt sich auch Nintendos Super-NES-Nachfolger den Spielern und verspricht dank doppelter Bit-Zahl (64- statt 32-Bit-Prozessoren werkeln in der Modul-Konsole) noch bessere Grafik. Allerdings dauert es nicht lange, bis Entwickler und Gamer feststellen müssen, dass die neueste und vermeintlich stärkste Hardware reichlich Probleme mitbringt - 3D-Grafik auf dem Nintendo 64 ist meist kein Vergnügen. Mal davon abgesehen, dass auch der Videoausgang nicht zeitgemäß ist und nur ein verwaschenes FBAS/S-Video-Signal liefert, während Saturn und PlayStation via RGB gestochen scharfe Optik auf den Fernseher bannen.

Diese bittere Erkenntnis kann nicht einmal das beste 3D-Jump'n'Run der 1990er-Jahre schönfärben: Während Nintendo sich bei der Hardware offensichtlich schwertut, den Notwendigkeiten einer zeitgemäßen 3D-Grafik Rechnung zu tragen, hat Spieldesign-Altmeister Miyamoto alle Klippen umschifft und legt gleich mit dem ersten 3D-"Super Mario" einen Meilenstein hin. Auch das restliche Start-Portfolio kann sich mit "Wave Race" und "Pilotwings" sehen lassen. Wobei die Brillanz eher spielerischer Natur ist, technisch haben Nintendo und vor allem die Drittthersteller mit den N64-Widrigkeiten zu kämpfen (zu wenig RAM für schöne Texturen, teurer und kleiner Modul-Speicherplatz).

Schön aber, dass Nintendo weiterhin das Super NES liebkost und mit "Super Mario RPG" zumindest den Japan- und US-Zockern einen traumhaften Rollenspiel-Sommer beschert. Europa wird mal wieder ein Top-Titel vorenthalten - in den Neunzigern ein häufiges Verbrechen. Viele Spiele kommen deutlich später auf den Markt, manche überhaupt nicht. Insofern haben Importeure Hochkonjunktur, wenngleich alle drei namhaften Konsolen-Anbieter auf mehr oder weniger ausgefeilte Regionalsperren setzen. Entsprechend wird geschraubt, gechipt, gebastelt - 50Hz, 60Hz, Modul-Adapter, Wechseltrick - irgendwie bringt man die Importe schon zum Laufen.

Die MAN!AC-Crew nutzt die flauen Sommer-Monate, um das Heft einer optischen Frischzellenkur zu unterziehen. Neue Schriften, neue Formen, schöne Farben - der erste Heft-Relaunch unter der tollkühnen Headline 'MAN!AC 2000' ist geschafft. Mehr Arbeit, mehr Personal - zum Team stößt mit Christian Blendl ein ausgewiesener Sport-, Rennspiel- und Action-Experte.

An der Spielefront wagt sich das erste "Resident Evil" aus der Deckung und erntet einen wohlwollenden, aber nicht euphorischen Test - 83% Spielspaß sprechen die MAN!AC-Analysten dem Zombie-Massaker zu. Mit 87% schneidet das sympathische "Nights" für den Saturn besser ab; zu diesem Spiel liefert Sega seinen neuen Analog-Controller, der von Nintendos innovativem N64-Joypad inspiriert ist - eines der wenigen Dinge, die Nintendo mit dem N64 richtig macht.

Neben "Resident Evil" debütiert 1996 eine zweite Spielemarke, die Jahrzehnte überdauern sollte - "Tomb Raider". Lara Croft ballert sich mit figürlichen und spielerischen Vorzügen in die Herzen der Gamer und beweist, dass auch der Saturn zu eindrucksvoller Echtzeit-3D-Grafik in der Lage ist. Leider verstehen zu wenige Entwickler, diese Leistung aus der Sega-Konsole herauszukitzeln, so dass die meisten PlayStation-Spiele in 3D deutlich besser aussehen. Das mag für die 2D-orientierten Japaner (noch) nicht entscheidend sein, im Westen leidet der Ruf des Saturns gewaltig. Der Siegeszug von Sonys PlayStation nimmt langsam Fahrt auf...

Noch etwas unförmig, aber mit den richtigen Proportionen: Lara betritt die Bühne!

FUN FACTS

- der Feldhamster ist 'Tier des Jahres'
- der Pay-TV-Sender DF1 startet als Konkurrenz zu Premiere
- der spätere Online-Gigant IGN wird gegründet
- Deutschland wird durch Oliver Bierhoffs Golden Goal Fußball-Europameister
- die Olympischen Spiele finden in Atlanta statt
- 'Take That' löst sich auf
- Gründung der Sportfreunde Stiller



Speziell für das märchenhafte Hüpfspiel "Nights" entwickelt Sega den Analog-Controller.

Tobias Hartlehnert

Damals: Webmaster MAN!AC
Heute: Web Developer Cynamite

"Anfang 1996 arbeitete ich noch als Schreiberling - was ich insgesamt nur sechs Monate durchhielt, bevor der Job als Webmaster für MAN!AC Online zu meiner Hauptaufgabe wurde. Als Redakteur teilte ich mir mit Kollege Robert Bannert jenes Büro, in dem auch Screenshots gemacht und Spiele getestet wurden. Mit Robert zu arbeiten, ist eigentlich eine einzige Anekdote, doch das mit Abstand lustigste Erlebnis hatte ich bei der Entstehung seines Rollenspiel-Schwerpunkts für Ausgabe 03/96: Wie immer war die Zeit bis zur Deadline viel zu kurz und unser Meister der blumigen Fantasy-Texte arbeitete Tag und Nacht an dem Artikel. Eines Tages verstummte plötzlich das stetige Klackern seiner Mac-Tastatur. Nach einer Weile schaute ich, verwundert ob der Stille, rüber zu Robert - und er war tatsächlich auf seinem Bürostuhl eingeschlafen, leicht nach hinten geneigt, die Hände noch auf der Tastatur. Auch 14 Jahre danach ein unauslöschbares Bild meiner MAN!AC-Zeit. Fast genauso unvergesslich: das Nintendo 64 frisch aus Japan mit 'Super Mario 64' importiert. Aus Redakteuren wurden wieder aufgeregte Kleinkinder - it's a me, Mario!"

SPIEL DES JAHRES



SUPER MARIO 64



Nintendo wagt mit dem Nintendo 64 den überfälligen Sprung in die dritte Dimension – Sega und Neuankömmling Sony drohen mit ihren 3D-Konsolen Saturn und PlayStation zu enteilen. Auch wenn die PlayStation letztlich das Konsolenrennen für sich entscheidet – Marios erster 3D-Auftritt überzeugt sowohl kommerziell (11 Millionen verkaufte Exemplare) als auch spielerisch (es hagelt weltweit Traumwertungen).

Mario-Papa Shigeru Miyamoto gelingt das Kunststück, die Serientugenden in atemberaubender Weise in die dritte Dimension zu transformieren. "Super Mario 64" versprüht mit jeder Pixelfaser die überbordende Kreativität seiner Macher: Gigantische, rotierende Plattformkonstruktionen schweben im Raum, ein Uhrwerk-Level ändert seine Erscheinung abhängig von der Zeit, zu der man ihn betritt, und per Power-Mütze erkundet Mario fliegend den letzten Winkel der 15 Welten – selbstredend, dass überall Geheimnisse und witzige Kleinigkeiten warten. Auch handwerklich ist das Jump'n'Run unschlagbar: Eine perfekte Steuerung paart sich mit liebevollen Animationen und sauberer Grafik zu einem sinnlichen Erlebnis.







1997

Endlich wagt sich das Nintendo 64 nach Europa – nachdem Japan und die USA bereits im letzten Jahr beliefert wurden, heißt es auch bei uns 'CD vs. Modul'. Aus Angst vor Raubkopien und nicht zuletzt wegen der Kosten hat sich Nintendo entschlossen, dem Zeitgeist zu widersprechen und eine modulbasierte Konsole ins Rennen zu schicken. Deutlich mutiger ist man beim Joypad-Design; statt der klassischen Anordnung von Steuerkreuz und Knöpfen ragt ein Analogknüppel hervor, der anderen Herstellern als Vorbild für künftige Controller dienen sollte. Dumm nur, dass abseits der wenigen, dafür brillanten Nintendo-Spiele Ebbe an der Modulfront herrscht. Einerseits gelang es Sega und vor allem Sony, wichtige Spieleanbieter von Nintendo loszueisen (von Square gibt es z.B. kein Spiel für das N64), zum anderen schrecken die hohen Kosten für die Modul-Produktion. Eine CD zu pressen ist dramatisch billiger als eine Cartridge mit 64 Mbit (oder mehr) herzustellen.

So darben die N64-Enthusiasten trotz einiger Hochkaräter zum Start, außer gelegentlichen Highlights von Nintendo und Rare ist tote Hose. Ganz anders bei den etablierten Mitbewerbern Saturn und PlayStation. Vor allem die PlayStation führt ein Leben auf der Überholspur und wird von Topspielen nur so bombardiert. Dabei überzeugt die Mischung aus bekannten Helden und Marken sowie innovativen Spielkonzepten – unterstützt von einem cleveren Marketing, das der Sony-Konsole zum Durchbruch am Massenmarkt verhilft. Ob "Wipeout" in Techno-Diskos, "Formel 1" für alle Hobbyrennfahrer, "Tekken" für die "Street Fighter"-Generation oder "Crash Bandicoot" für die Mario-Sympathisanten – weder Saturn noch N64 können bei dieser Vielfalt mithalten. Den endgültigen Durchbruch schafft Sony mit der Veröffentlichung von "Final Fantasy VII": Heerscharen von Rollenspiel-Fans, die bislang immer eine Nintendo-Konsole besaßen, mussten nun zur PlayStation greifen und sollten dies auch in den nächsten Jahren nicht bereuen.

Ähnlich ergeht es den Videospielern in Deutschland mit der Zeitschriften-Wahl. Während andere Magazine mit Auflagenschwund zu kämpfen haben, wird die MAN!AC immer erfolgreicher und dicker – bis hin zur 152 Seiten starken Supernummer 01/98, die Anfang Dezember erscheint. Sieben Aufkleber zu "Resident Evil", ein "Castlevania"-Riesenposter sowie jede Menge Tests, Tipps und ein 14-seitiges Special zum 'Dreikampf der Konsolen' veredeln diese Ausgabe. In der XXL-Kaufberatung stellen wir fest, dass die PlayStation in nahezu allen Aspekten zur Nummer 1 der Spielkonsolen emporgestiegen ist, der Saturn kann dem nichts mehr entgegensetzen und wird immer weniger mit Spielen versorgt. Beim Nintendo 64 haben wir noch Hoffnung und setzen auf einen Software-Aufschwung im kommenden Jahr.

Einen Blick zurück wagt die Redaktion in Ausgabe 03/97: Wir erdreisten uns, die 100 besten Videospiele aller Zeiten zu benennen. Klar, dass wir uns bei Auswahl und Platzierung bereits die Köpfe heiß diskutiert hatten – kein Vergleich jedoch zur Resonanz auf das 17-Seiten-Feature, bei der sich gefühlte 99% der Leserschaft über die 'falsche' Platzierung ihrer Lieblinge echauffieren. Die meisten fügen aber gleich im nächsten Satz an, wie toll sie es fänden, dass jemand so eine umfangreiche Liste zusammenstellt. Ach so, Platz 1 gebührt "Tetris" für den Game Boy, gefolgt von zwei "Super Mario"-Spielen und der "Final Fantasy"-Serie. Gerade noch den Sprung in die Top 100 geschafft hat "Budokan", ein respektvolles Kampfsportspiel fürs Mega Drive. Weil's so schön ist, was zum Mitraten: Wo sind "Resident Evil", "Tomb Raider", "Lady Bug", "Castlevania" und "Lemmings" platziert? Die Lösung: Auf den Plätzen 72, 41, 69, 27 sowie 13.

FUN FACTS

- Großbritannien gibt seine Provinz Hongkong an China zurück
- Klonschaf Dolly wird öffentlich vorgestellt
- der erste "Harry Potter"-Roman erscheint
- die Sonde Pathfinder landet mit dem Geländewagen Sojourner auf dem Mars
- Jan Ullrich gewinnt die Tour de France, Borussia Dortmund die Champions League
- die Kelly Family schafft es zum letzten Mal auf Platz 1 der Album-Charts

Mit "Final Fantasy VII" wechselt Square die Konsole: weg von Nintendo, hin zu Sony.



Starke Spiele von Nintendo, aber sonst? Das N64 verliert den Kampf gegen die PlayStation.

SPIEL DES JAHRES

FINAL FANTASY VII



Der bis heute beliebteste Teil in der zwanzigjährigen Seriengeschichte von "Final Fantasy" begründete nicht nur die fruchtbare Partnerschaft von Squaresoft (heute Square Enix) und Sony, er etabliert auch die Rollenspiele japanischer Prägung im westlichen Spiele-Mainstream. Drei CDs vollgestopft mit Renderfilmen, die teilweise nahtlos in die Echtzeit-Spielszenen übergehen, ein stachelhaariger Held mit Gedächtnisproblemen, ein androgyner Bösewicht mit Zweimeter-Schwert und der bis dato traurigste Tod eines Partymitglieds formen zahlreiche Standards, ohne die J-RPGs auch heute nicht auskommen. Dem Vermächtnis von "Final Fantasy VII" widmet Square Enix die aufwändige "Compilation of Final Fantasy VII", in deren Rahmen der actiongeladene Renderfilm "Advent Children" und das PSP-Spinoff "Crisis Core" entstehen.

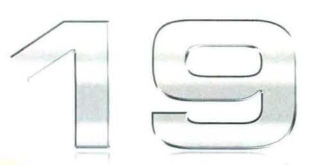
Christian Blendl




Damals: Redakteur
Heute: PR Manager bei Activision

"Huch, 13 Jahre zurückzuschauen bringt hoffentlich kein Unglück – stellt Euch vor, 'GTA' war damals keine Multimillionen-Dollar-Blockbustermarke, sondern ein laut meinem Meinungskasten 'moralisch fragwürdiges 2D-Gewaltspiel'!
Doch vor allem fällt mir die steinzeitliche Sammel-Mail-Adresse maniactobi@aol.com ein – jeder Redakteur hatte täglich kurz Gelegenheit, eventuell für ihn (oder auch für den Kollegen) gedachte Mails zu sichten und gegebenenfalls den ein oder anderen N64-Screenshot zu empfangen. Stichwort N64: Ich konnte die Nebelwerfer-Modulmaschine nie wirklich ins Herz schließen, obwohl mich Texturverzerrungen auf der PlayStation 1 seit 'Twisted Metal' und 'Need for Speed' gestört hatten. Trotzdem kamen anno 1997 recht gute Nebel-64-Titel wie 'Turok' und 'Blast Corps' ins Testlabor.
Wichtiger für die MAN!AC-Auflage war aber das Erotik-Special, bei dem ich bizarre Schere-Papier-Stein-Striptease-Software für den Saturn begutachten durfte. Unsere Gameshop-Musterlieferanten meldeten umgehend, dass auch komplett japanische Erotik-Adventures ausverkauft waren."







FUN FACTS

- Gerhard Schröder löst Helmut Kohl als Bundeskanzler ab
- Oral Office: Bill Clinton mit Monika Lewinsky
- die Todesstrafe wird per Volksentscheid aus der bayerischen Verfassung gestrichen
- der Bau der Raumstation ISS wird beschlossen
- Viagra erhält die Zulassung für den EU-Raum
- in Madrid fällt vor einem Champions-League-Spiel ein Tor um
- Modern Talking feiert ein erfolgreiches Comeback

Paukenschlag zum Jahresbeginn: Zusammen mit dem Ex-MAN!AC Robert Bannert, inzwischen als Produktmanager bei GT interactive tätig, basteln wir an einer innovativen Heftbeilage. Roberts Auftrag ist es, das Spiel "Abe's Oddysee" spektakulär zu bewerben – nach vielen Irrungen und Wirrungen landen wir schließlich beim ersten PlayStation-Tuning. So liegt der 02/98 ein Rund-um-Aufkleber bei, der die Konsolen-Oberseite vollflächig mit Abe-Artworks verziert. Diese Aktion kommt bei den Lesern so gut an, dass sie die meistverkaufte MAN!AC aller Zeiten zur Folge hat – und nebenbei die Industrie zu Tausenden von Skins für alle möglichen Konsolen inspiriert.

Doch der Erfolg der MAN!AC ist nicht nur auf Beilagen zurückzuführen, die 1998 Hochkonjunktur haben und fast jede Ausgabe mit Poster oder Aufkleber schmücken. So führt uns ein feines Gespür für kommende Hits (und die Kenntnis früher MSX-Spiele) zu "Metal Gear Solid". Noch bevor Konami in Deutschland den Spionage-Thriller ernsthaft wahrnimmt, haben wir einen Fünfseiter in Ausgabe 07/98 – mit vielen Infos, Screenshots und Artworks direkt aus Japan. In derselben Nummer lest Ihr übrigens den ersten großen Raubkopierer-Report; 141 Ausgaben später ist dieses Thema leider immer noch auf der Tagesordnung.

Auf dem Höhepunkt der PlayStation-Euphorie reiht sich ein Sony-Hit an den nächsten. So feiert das erste "Gran Turismo" Premiere und röhrt mit 92% Fahrspaß durchs Ziel. Außerdem hat sich Square kompromisslos auf den 32-Bit-Durchstarter eingeschossen und produziert Rollen- und Strategiespiele en masse. Mit "Tobal Nr.1" und "Einhänder" wagen sie sogar Ausflüge in die Beat'em-Up- und Shoot'em-Up-Welt. "Silent Hill" von Konami zeigt ein neues Gesicht des Schreckens, Fortsetzungen bekannter Hits wie "Tomb Raider", "Crash Bandicoot" und "Tekken" (übrigens jeweils Teil 3) sorgen für die Rückkehr bekannter, aber nicht minder beliebter Helden.

Im Schatten des Sony-Erfolges führt das N64 ein stiefmütterliches Dasein – gelegentlich blitzt jedoch ein Kronjuwel auf. Neben dem Meisterwerk "The Legend of Zelda: Ocarina of Time" und einigen Acclaim-Highlights ("Extreme-G 2", "Forsaken") spielen die Nintendo-Fans vor allem "Banjo-Kazooie", "F-Zero X" und "1080° Snowboarding". Mit "Turok 2", das im Herbst auf den Markt kommt, hat auch die Speichererweiterung für das N64 Premiere. Etwas spät erkennt Nintendo, dass die oftmals schwammige Grafik mitunter am geringen RAM-Speicher der Konsole liegt. Das rund 50 Mark teure RAM-Pak verhilft speziell darauf zugeschnittenen Spielen wie eben "Turok 2" zu einer höheren Auflösung.

Während sich Nintendo noch müht, das N64 am Leben zu halten, verschwindet der Saturn in der Versenkung. Typisch für Sega, wird frühzeitig ein Nachfolger vorgestellt – der Dreamcast rollt an und soll das Internet für alle in die Wohnzimmer bringen. Ende des Jahres heißen die Japaner Segas Online-Konsole willkommen und freuen sich über das technisch mit Abstand stärkste System.

Außerdem feiert MAN!AC fünfjähriges Jubiläum und ärgert sich über ein immer rigideres Vorgehen der Spieleindustrie gegen Importe aus Japan und den USA.



Pimp my PlayStation: Obiger Aufkleber verziert die Oberseite und liegt der Ausgabe 02/98 bei.



Nach neun Jahren veröffentlicht Nintendo endlich einen Game Boy mit Farbdisplay.

"Metal Gear Solid": Hideo Kojimas Ticket in den Videospiel-Olymp.

Winnie Forster

Damals: Chefredakteur
Heute: Inhaber Gameplan-Verlag

"1998 – war das nicht das Jahr, in dem Nintendo einen letzten Modul-Anlauf gegen die PlayStation versucht und dafür massig neue Technik – Mikro, Kamera, 64DD-Massenspeicher – aus dem Labor holt? Und scheitert, weil nach 'Gran Turismo' und 'Resident Evil' mit 'Metal Gear Solid' und 'Final Fantasy Tactics' eine weitere Welle von PlayStation-Highlights erscheint. Mit dem Blättern in vergilbten Heften kommt die Erinnerung, dass 1998 für uns ein ganz besonderes Jahr war. Mit der Verbindung aus bunter Heft-Ausstattung für junge Leser (Poster, Aufkleber & Co.) und journalistischer Qualität für die Großen sowie einer Portion Voraussicht (wir erkennen u.a. das Potenzial musikalischer Spiele und raten Konami, sie auch im Westen zu vermarkten), erreichte MAN!AC Casual- und Hardcore-Spieler. Nicht zukunftsweisend war Sonys Versuch, für den 'Aufbau eines Spannungsbogens' die gesamte Presse an die Leine zu legen. Da MAN!AC weitermachte mit vorlauter Berichterstattung, gipfelte der Konflikt im Boykott durch die Presse- und Anzeigenabteilung des damaligen Marktführers. Pünktlich zum Jahresende und 'im Interesse der anderen Magazine'."



SPIEL DES JAHRES

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME



Was "Ocarina of Time" zu einem sehr guten Spiel macht, sind die bekannten Stärken der "Zelda"-Reihe: Ihr beginnt mit Schwert und Schild in einem kleinen Gebiet – die große Welt mit ihren schrulligen Charakteren öffnet sich erst durch den Einsatz neugewonnener Items. Was "Ocarina of Time" zum Spiel des Jahres macht, ist die Perfektionierung dieser Tugenden: Eine riesige Welt wartet auf ihre Entdeckung, optimal designte Tempel harren ihrer Erkundung. Jeder ist einzigartig und herausfordernd – nicht zuletzt, weil sich durch Einführung der dritten Dimension neue Möglichkeiten auftun. Hinzu kommt die nette Story, die nach drei Tempeln das Spielprinzip umkrempelt – ab da ist es möglich, zwischen dem kleinen Link in der Gegenwart und dem erwachsenen Helden der Zukunft zu wechseln. Die Folge: Handlungen in der Gegenwart ziehen Konsequenzen in der Zukunft nach sich – Potenzial für viele außergewöhnliche Rätsel, das die Entwickler hervorragend ausschöpfen.





1999



Kaum wird das Kalenderblatt gewendet, geht es gleich mit zwei Krachern los: Wir ergattern einen der ersten japanischen Dreamcasts, der sich im MAN!AC-Labor einer knallharten Untersuchung stellen muss. Der Import-Test von "Virtua Fighter 3tb" zeigt, dass Segas Konsole ein echtes Kraftpaket ist – die PSone sieht daneben alt aus. Apropos Import-Tests: Obwohl in Ausgabe 02/99 "Ridge Racer Type 4" satte 91% einfährt, reagiert Sony angesichts des Nicht-Wartens auf eine PAL-Version verschnupft und verhängt eine mehrmonatige Kommunikationssperre gegen die Redaktion.

Genervt vom Dauerstress und solchen Industrie-Mätzchen verlässt im Frühjahr mit Winnie Forster ein MAN!AC-Gründungsmitglied das Magazin, als Nachrücker taucht kurz darauf Oliver Schultes auf. Der macht prompt die erste Woche krank, was seiner Karriere aber nicht im Weg stehen sollte. Der reißerische Artikel-Titel "Blutspur im Kinderzimmer" stößt einigen Lesern auf, dabei beschäftigten wir uns darin 'nur' mit gewalthaltigen Spielen – ein Thema, das in unschöner Regelmäßigkeit künftig in die Schlagzeilen zurückkehrt. Zum Frühling starten wir einen Genre-Spieleführer, im Sommer sammeln wir die ersten Fakten und Vermutungen zur geheimnisumwitterten Nintendo-Konsole, damals noch unter dem Projektnamen 'Dolphin' bekannt. Im Herbst dreht sich das Personalkarussell erneut: Christian Blendl geht von Bord, dafür übernimmt Stephan Freundorfer das Ruder und David Mohr steuert als freier Mitarbeiter seine ersten Artikel bei. Wir sind mit ausführlicher Berichterstattung beim Start des "Pokémon"-Phänomens in Deutschland dabei und lassen uns die offizielle Enthüllung der PlayStation 2 in Tokio nicht entgehen, die mit DVD-Player-Funktionalität und großer Fremdhersteller-Unterstützung dem Dreamcast das Wasser abgraben will (und sehr bald auch wird). Segas letzte Konsole erreicht zur Weihnachtssaison den europäischen Markt und brilliert mit Spielen wie "Soul Calibur", was wir u.a. mit einem schicken Deckelaufkleber feiern. Kurz vor Jahreswechsel leiten wir schließlich mit der 75. MAN!AC-Ausgabe den Startschuss für ein neues, farbenfrohes Layout ein, während sich die Zocker unter dem Christbaum mit "Donkey Kong 64" (N64), "GTA 2" (PSone) und "Final Fantasy VIII" (PSone) vergnügen.

Pikachu und die Pokémon beginnen ihre Erfolgsgeschichte.



Tolle Hardware und Spiele, zu wenig Käufer: Der Dreamcast steht von Beginn an auf verlorenem Posten.

FUN FACTS

- die Band 'DragonForce', der Schrecken aller "Guitar Hero"-Spieler wird gegründet
- der Panama-Kanal geht in den Besitz von Panama über
- in Hamburg nimmt Europas erste Wasserstofftankstelle den Betrieb auf
- "Wer wird Millionär?" geht in Deutschland auf Sendung
- Steffi Graf wird zur deutschen Sportlerin des Jahrhunderts gewählt
- Günter Grass gewinnt den Literatur-Nobelpreis



Bunt, bunter, MAN!AC: Die farbigen Streifen am oberen Seitenrand schaffen wir schnell wieder ab.

Thomas Szedlak

Damals: Redakteur
Heute: Chefredakteur Games Aktuell

"Kaum war ich hier gelandet, schon stand die MAN!AC bei Sony auf der schwarzen Liste. Grund: Wir hatten es gewagt, die japanische Version von 'Ridge Racer 4' zu testen. Was daran so schlimm ist? Genau... Überhaupt gehörte der 'Importstop' zu den vorherrschenden Themen und zu den größten Ärgernissen im Spielejahr 1999. Unter anderem warf Sega der deutschen Fachpresse vor, die ersten Dreamcast-Spiele aus Japan viel zu niedrig bewertet zu haben – schließlich wären die für den dortigen Markt gedacht und deutsche Spieleredakteure würden das doch gar nicht verstehen. Als MAN!AC-Frischling hatte ich die Ehre, mit 'Godzilla' den schwächsten Starttitel testen zu dürfen. Nachdem ich mich durchgequält hatte, wurde eine zweite Monster-Variante freigeschaltet – dadurch war mein Ehrgeiz geweckt. Ich wollte alle vier Godzillas freispielen – nur doof, dass wir noch keine VMU zum Speichern hatten. So spielte ich diese spielgewordene Schlaftablette innerhalb von sieben Stunden viermal durch und war danach reif für die Klapse. Im März 1999 passierten drei einschneidende Dinge: MAN!AC-Urgestein Winnie Forster verabschiedete sich, ich feierte meine Messepremiere auf der Nürnberger Spielwarenmesse und durfte meine erste Titelstory schreiben – "Blutspur im Kinderzimmer" klang zwar etwas nach Bild-Zeitung, war in Wirklichkeit aber eine Reportage über die Arbeit der Indizierungsstelle BPjS (heute BPjM). Im Mai war dann E3-Premiere: aufregend, aber auch anstrengend – zusammen mit Christian Blendl brachte ich 25 Seiten in drei Tagen zu Papier."

SPIEL DES JAHRES

METAL GEAR SOLID



Nach zwei MSX-Episoden in isometrischer 2D-Optik verlagert Hideo Kojima seine 'Tactical Espionage Action' in die dritte Dimension und nutzt die Speicherkapazitäten der PSone-Discs, um umfangreiche Zwischensequenzen in Spielgrafik zu produzieren, die in bislang ungekannter Häufigkeit zwischen Schleichpassagen, Schießereien und Bossduellen ablaufen. Die lachhafte deutsche Sprachausgabe konnte den Spielspaß der brillant ausgedachten Shadow Moses Basis, die Kojima der Legende nach mit Legosteinen plante, und die grandiosen erzählerischen Gags nicht kaputt machen. Zahlreiche Verweise auf die reale Welt vor dem Monitor, eine Codec-Nummer auf der Spielepackung und der legendäre Auftritt von Zwischenboss Psycho Mantis, der Eure Memory Card ausliest und Euren DualShock-Controller herumhüpfen lässt, zementieren 1999 zu Recht den Erfolg von Konamis heutigem Franchise-Flaggschiff.








Das neue Jahrtausend bringt Bewegung in die interaktive Branche: Sonys zweiter Konsolenstreich, die PlayStation 2, erscheint am 4. März in Japan. Um die erste DVD-Spielmaschine der Welt rechtzeitig ins Heft zu bekommen, ordern wir bei einem Augsburger Games-Laden ein Gerät. Der Händler fliegt persönlich nach Tokio, stellt sich zehn Stunden artig in die wartende Menschenschlange und ergattert für uns eine PS2 – nur, damit sie ein gewisser freier Mitarbeiter namens Ulrich Steppberger per Spannungsüberdosis gleich über den Konsolen-Jordan schicken kann. Aber letztlich geht alles gut und das 16-seitige Special schafft es rechtzeitig in den Druck.

Das Thema PS2 beschäftigt uns das ganze Jahr über. Zwei denkwürdige Ereignisse seien hier stellvertretend genannt: Der Verkaufsstart in den USA am 26. Oktober ist ein voller Erfolg – gut 500.000 Konsolen gehen in kürzester Zeit über die Ladentheken, im ganzen Land heißt es 'ausverkauft'. Bei eBay bezahlt ein leer ausgegangener Fan sogar sagenhafte 15.000 US-Dollar für ein Gerät. In Deutschland feiert die PS2 am 24. November Premiere: Für damals unglaubliche 869 Mark wird man Besitzer der DVD-Konsole.

Weitere Hardware-Geschichten: Bill Gates stellt auf der Game Developers Conference die erste Microsoft-Spielmaschine vor – sie kann selbstverständlich alles besser als die Konkurrenz von Sony (siehe Ausgabe 05/00). Das extravagante und elegante Prototypendesign weicht später einem klobigen schwarzen Brocken.

Nintendo kündigt auf der Spaceworld-Hausmesse die erste Disc-basierte Konsole der Firmengeschichte an (Heft 10/00): Der als Dolphin entwickelte 128-Bitter wird künftig GameCube heißen und bei Disc-Format (Mini-DVD) und Paddesign (zentraler Aktionsknopf) eigene Wege gehen. Die erfolglose 64DD-Erweiterung für das N64 beerdigt Nintendo Ende des Jahres.

Bleibt nur ein Prototyp: Microsofts Xbox wird ganz anders aussehen.

Nach fünf Jahren Marktpräsenz geht in Deutschland am 28. September die viermillionste PlayStation über den Ladentisch – Sonys Erstling darf sich mit dem Titel 'Erfolgreichste Konsole aller Zeiten' schmücken.

Auch auf Software-Seite geht es turbulent und hochqualitativ zu: Rennspiel-Fans geben bei "Gran Turismo 2" (siehe unten), "Metropolis Street Racer" (DC) und "Colin McRae Rally 2" (PSone) Gas, Prügel-Spezialisten teilen in "Dead or Alive 2", "Soul Calibur" (beide DC) und "Tekken Tag Tournament" (PS2) Backpfeifen aus. Abenteurer verlieren sich im damals teuersten Spiel ("Shenmue", DC) und in der ungewöhnlichen "The Legend of Zelda"-Episode "Majora's Mask" (N64). Ego-Shooter-Liebhaber verballern in Rares "Perfect Dark" (N64) Stunde um Stunde, Sportler holen sich wunde Daumen bei "Virtua Tennis" (DC).

Mit "Vib Ribbon" erscheint auf der betagten PlayStation eines der ungewöhnlichsten Games der Videospiel-Geschichte (Ausgabe 09/00): Legt eine Musik-CD ins Konsolenlaufwerk und hüpft im Takt der Songs mit einem Strichmännchen über von der Software generierte Hindernisse. Funktioniert nicht perfekt, aber fasziniert mit origineller Idee und Präsentation.

Darüber hinaus spielen wir beim texanischen Entwickler Gearbox auf Dreamcast die Umsetzung des PC-Hits "Half-Life" – leider erscheint der Ego-Shooter nie für Segas Konsole. In den Tiefen des Internets kursiert jedoch eine spielbare, fast fertige Version der Ballerei. "Metal Gear Solid 2" (PS2) wird auf der E3-Messe erstmals als Trailer präsentiert: Die versammelte Presse ist angesichts der Inszenierung aus dem Häuschen. Konami zeigt jedoch nur das Tanker-Szenario mit Solid Snake, das im späteren Spiel nur einen kleinen – und besten – Teil des Abenteuers ausmacht.

Intern finden einige Umwälzungen statt: Anfang des Jahres beenden wir die optische Überholung der MAN!AC, Thomas Szedlak verlässt nach gut eineinhalb Jahren den Verlag, Colin Gäbel wird als Ersatz angeheuert. Mitte 2000 suchen wir außerdem fähige Köpfe für ein "Geheimprojekt": Ergebnis ist das PlayStation-only-Magazin "Players", das am 23. November am Kiosk debütiert.



Wahnwitzige 869 Mark werden für Sonys DVD-Konsole beim Deutschland-Start fällig.

FUN FACTS

- Windows 2000 erscheint
- UMTS-Lizenzen werden für 50,8 Milliarden Euro versteigert
- Fußball-Europameisterschaft in Belgien und den Niederlanden; Gewinner: Frankreich
- Olympische Sommerspiele in Sydney, Australien
- die erste "Big Brother"-Staffel startet in Deutschland
- in den deutschen Musikcharts: "Join Me" (HIM), "The Spirit of the Hawk" (Rednex), "Supergirl" (Reamonn)

Stephan Freundorfer

Damals: Chefredakteur
Heute: Freier Autor

"2000 war ein aufregendes, aber auch anstrengendes Jahr in der MAN!AC-Redaktion: Dreamcast in seiner Blüte, GameCube und Xbox angekündigt, PS2-Start und Redesign des Heftes – auch der Kauf eines MacBooks, das mir die Möglichkeit gab, die Artikel der Kollegen im Zug und zu Hause zu redigieren, ersparte mir nicht unzählige Deadline-Wochenenden im Büro. Die Konzentration auf die Arbeit machte sich vor allem in meiner Ignoranz gegenüber der Umwelt bemerkbar: Meine Schreibtischnachbarn wurden zugequalmt (nachdem ich es schnell aufgegeben hatte, nur am Fenster oder auf dem Kiesdach zu rauchen) und in meinem Rücken türmte sich im Monatsrhythmus eine 1,5 Meter hohe Müllhalde auf, gespeist von Papier und Kartonagen. Immerhin besserte sich 2000 die technische Ausstattung: Sämtliche Arbeitsplätze gingen online (im Jahr zuvor hatten wir nur einen Surfrechner) und nach und nach gab es neue Arbeitsgeräte für die Mannschaft – als frisch gebackener Chefredakteur bekam ich sogar einen rasend schnellen Power Mac G4 auf den Tisch gestellt. Welcher arme Praktikant wohl heute an dem sitzt?"

SPIEL DES JAHRES

GRAN TURISMO 2

Der erste Teil revolutioniert 1997 das Rennspiel-Genre, der Nachfolger zementiert den Gigantismus, für den die Serie und ihr Schöpfer Kazunori Yamauchi heute stehen. Gut 600 Fahrzeuge, 27 Strecken, 60 Fahrprüfungen und über 50 Wettbewerbe warten auf den PSone-Piloten – verteilt auf 2 Discs. Offroad-Kurse feiern Premiere und sind seitdem Bestandteil der "Gran Turismo"-Reihe.

Teil 2 verfeinert das Konzept aus atemberaubender Präsentation, Tuning-Spielplatz und simulationslastigem Fahrverhalten – fast 10 Millionen Käufer erfreuen sich an dieser Mixtur.

In der Prä-HD-Ära sind verspätete und schlampige Anpassungen an die europäische PAL-TV-Norm noch der Regelfall. "Gran Turismo 2" bildet in dieser Hinsicht eine doppelte Ausnahme: Es kommt nur einen Monat nach der japanischen Fassung in deutsche Läden und läuft darüber hinaus merklich schneller und mit höherer Bildrate. Das führt in letzter Konsequenz zu einem noch direkteren und besseren Spielgefühl.







Im Frühjahr tut sich etwas in der Videospielwelt: Microsoft öffnet den Vorhang und präsentiert die endgültige Form der Xbox – das mächtige schwarze Gerät und vor allem der gewaltig große Controller sprengen alle bisher bekannten Dimensionen. Während Sony und Nintendo sich davon nach außen hin nicht beeindrucken lassen, zieht Sega seine Konsequenzen: Weil der Dreamcast gegen die auftrumpfende PS2 kein Land sieht und die Konkurrenz wächst, beendet der Sonic-Konzern seine Hardware-Bemühungen und sattelt zum reinen Spieleproduzenten für alle Systeme um. Treue Fans seit den 8- und 16-Bit-Tagen sind geschockt, rückblickend war es aber die richtige Entscheidung. Ganz ausgedient hat der Dreacmast noch nicht, so erscheinen im Lauf des Jahres u.a. das exzellente "Sonic Adventure 2" sowie "Shenmue 2". In den USA basteln findige Entwickler mit "Bleem" einen PSone-Emulator für Dreamcast, der "Gran Turismo 2" bzw. "Metal Gear Solid" aufhübscht: Das entpuppt sich eher als kurioses Experiment denn praktische Anwendung, Sony geht trotzdem rechtlich dagegen vor – obwohl mit der anstehenden Veröffentlichung von "Gran Turismo 3" das Interesse am Vorgänger ohnehin gesunken wäre. Auch Datel hat gelegentlich mit den Hardware-Herstellern Ärger, darum besuchen wir den Erfinder der "Action Replay"-Schummelmodule in England. Nintendo beschert uns dieses Jahr gleich zwei neue Geräte: Passend zur heißen Jahreszeit kommt der Game Boy Advance nach Europa – dessen Qualität veranlasst MAN!AC dazu, den Handheldbereich im Heft deutlich auszubauen und die Spiele erstmals im gleichen Maß zu testen wie Heimkonsolen-basierte Produkte.

Überraschung: Statt Mario darf Brüderchen Luigi den GameCube-Start begleiten.

Im Herbst wagt die Mario-Schmiede den Sprung ins Disc-Zeitalter und verabschiedet sich vom Modul als Datenträger. Den letzten großen N64-Titel "Conker's Bad Fur Day" lässt man in Europa sogar von THQ vertreiben. Der kleine, aber feine GameCube setzt ebenfalls auf runde Scheiben (Mini-DVDs) und verzichtet zum Japan-Start sogar auf einen Mario-Titel – stattdessen darf sein Bruder in "Luigi's Mansion" ein Geisterhaus saugen. Meister Miyamoto beschäftigt sich derweil mit dem knuffigen "Pikmin"-Abenteuer. Vor der Jahreswende macht Microsoft schließlich mit der USA-Veröffentlichung der Xbox aus dem Hersteller-Duell wieder einen Dreikampf und schickt sich an, mit "Halo" das Ego-Shooter-Genre umzukrempeln. Europa wird – wie beim GameCube – auf das kommende Jahr vertröstet und zugleich geschockt: Als Startpreis veranschlagt Microsoft horrende 479 Euro. Im Hause Cybermedia hat sich 2001 überraschend wenig getan: Die MAN!AC-Truppe ändert sich in der Zusammensetzung nicht, lediglich Ulrich tauscht mit David den Status. Rennspiel-Fan Steppberger wird nach absolviertem Studium fester Redakteur, Beat'em-Up-Experte Mohr startet in das Universitätsabenteuer, bleibt aber als freier Mitarbeiter erhalten.

Die Erfolgsgeschichte geht weiter: Die erste Inkarnation des Game Boy Advance fesselt Handheldspieler rund um den Globus.

FUN FACTS

- Dennis Tito besucht als erster Weltraumtourist die Raumstation ISS
- die erste geklonte Katze der Welt wird geboren
- Jutta Kleinschmidt gewinnt als erste Frau die Rallye Dakar
- Bayern München gewinnt zwei Jahre nach dem Schock gegen Manchester doch noch die Champions League
- die No Angels werden via "Popstars" Deutschlands erste im Fernsehen zusammengestellte Castingband



Sony klagt gegen den PSone-Emulator "Bleem!" für Dreamcast, dabei interessiert sich kaum jemand dafür.

Colin Gäbel

Damals: Redakteur
Heute: Moderator & freier Autor

"2001 – eine Zeit des Übergangs. Nicht nur für weite Teile der Branche, auch für mich. Nach meinem MAN!AC-Einstieg anno 2000 war die härteste Lehrzeit vorbei, das Wertungsvertrauen der Cybermedia-Obrigkeit ausgesprochen. Endlich landeten nicht mehr nur Gurken Marke 'Blade' auf meinem Schreibtisch, sondern auch Kracher wie 'Shenmue' und 'Paper Mario'. Das erste Mal auf die E3 (gemeinsam mit Mentor Stephan) und kurz darauf alleine gen Tokyo Game Show – MAN!AC 2001 hat mich gefordert und gefördert wie kaum ein Lebensabschnitt zuvor. Oder danach. Besonders 'erbaulich' waren in diesem Zusammenhang die allseits beliebten Komplettlösungen (ja, so was gab es damals noch). Dann hieß es in den nächsten Tagen (oder Wochen!): zocken-schreiben-zocken-schreiben-zocken – bis dem digitalen Abenteuer auch das letzte Geheimnis entrissen ward. Gerne erinnere ich mich hier etwa an 'Final Fantasy IX'. Über drei Ausgaben lang schier endlose Zufallskämpfe samt üppigen Ladezeiten ertragen – das lehrt Leidensfähigkeit. Ach, das war schon toll damals... meistens zumindest."

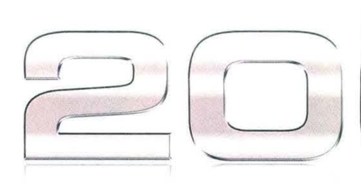
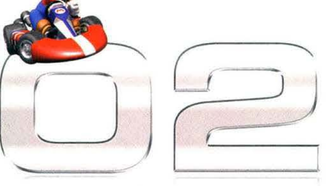
SPIEL DES JAHRES

GRAND THEFT AUTO III



Nach zwei Vogelperspektiven-Episoden wagt sich Rockstars Gangster-Epos in die dritte Dimension und startet damit eine ungeahnte Erfolgsstory: "Grand Theft Auto III" schlägt ein wie eine Bombe und erreicht seitdem mit jeder neuen Folge Rekordverkaufszahlen. Erstmals können sich Spieler fast völlig frei in einer virtuellen 3D-Stadt bewegen und tagelang auch abseits der vorgegebenen Story vergnügen – das Open-World-Genre begründet sich auf diesem Titel. Der Rivale "Driver" kam "GTA" mit Automissionen zwar etwas zuvor, doch dort seid Ihr nicht auch zu Fuß unterwegs. Eine durchdachte Soundkulisse mit verschiedenen Radiosendern, bemerkenswerte Charaktere und allerlei Nebenbeschäftigungen in der belebten Stadt machten die virtuelle "GTA"-Welt so realistisch wie noch nie zuvor, nicht zuletzt dank der sehenswerten Technik.



2002

FUN FACTS

- der Euro löst die D-Mark ab
- Bahrain wird zum Königreich
- Sven Hannawald gewinnt als erster Sportler alle Springen der Vierschanzentournee
- die Winterspiele finden in Salt Lake City statt
- Weltenbummler Steve Fossett umrundet in 13 Tagen den Erdball mit einem Fesselballon
- Las Ketchup terrorisieren den ganzen Herbst deutsche Gehörgänge mit dem 'Ketchup Song'

Zum Jahreswechsel treibt es MAN!AC bunt: Pünktlich zur 100. Ausgabe (mit eigens für uns gerendertem "Oddworld"-Motiv) werden die manipulierten Meinungskasten-Fotos in den Ruhestand geschickt, stattdessen repräsentieren nun launige Cartoon-Zeichnungen den Stimmungsgrad der Redakteure. Dermaßen aufgepeppt machten wir uns fit für die aufregendste Phase im Videospielgeschäft seit Langem, denn im Frühjahr wollen mit Xbox und GameCube innerhalb von nur zwei Monaten zwei neue Kandidaten der PS2 den Rang in Europa ablaufen. Starke Starttitel wie "Halo" (siehe unten), "Dead or Alive 3", "Project Gotham Racing" oder "Luigi's Mansion" und "Wave Race: Blue Storm" stimmen optimistisch. Sony-Jünger machen sich angesichts von Perlen wie "Final Fantasy X" oder "Virtua Fighter 4" aber keine Sorgen. Bevor wir Microsofts Konsolen- und Nintendos DVD-Medien-Debüt mit großen 'Heft im Heft'-Specials gebührend vorstellen, wird der Dreamcast in Rente geschickt: Segas letzter Hardware-Versuch erhält zum Ausklang eine zünftige Retrospektive samt Top-25-Liste, an deren Spitze "Shenmue 2" thront.

Der Dreamcast-Abschied bleibt nicht der einzige Dämpfer für Zocker, ein unseliges Ereignis in Erfurt wirft im April Schatten auf unser Hobby: Der folgenschwere Amoklauf eines jungen Außenseiters endet mit 16 Toten und dem Ruf nach dem Verbot der sogenannten "Killerspiele". Wir befassen uns intensiv mit dem Thema, das letztlich zu einem strengeren Jugendschutzrecht führen sollte. Im Sommer gehört der Cel-Shading-Look von "The Legend of Zelda: The Wind Waker" zu den größten Aufregern, bevor der Herbst einige Änderungen einläutet: In Leipzig startet mit der Games Convention die erste 'richtige' Videospielmesse auf deutschem Boden und MAN!AC erstrahlt ab Ausgabe 11/02 in neuem Glanz. Das frische Layout von Wolfgang "Wonz" Müller gibt sich kantiger als der bisherige Look und packt noch mehr Infos auf eine Seite. Besonders kompakt werden Leser im beigelegten "Games Guide" informiert, der alle getesteten Spiele für die aktuellen Konsolen in Minibuchform auflistet. Zum Jahresausklang landen u.a. "GTA: Vice City" und "Splinter Cell" im Testlabor, außerdem berichten wir über ein zukunftsweisendes Feature: Der erste Erfahrungsbericht zum Onlinezocken via Xbox Live wird verfasst.

Der neue Look 2002: mehr Infos und Kanten statt abgerundeter Bilder.

Cool und krachig: "Grand Theft Auto: Vice City" avancierte zum erfolgreichsten Spiel des Weihnachtsgeschäfts.

Schluss mit Modulen: Nintendos GameCube setzt auf ein Mini-DVD-Format.

Der schwarze Koloss: Microsoft setzt bei der Xbox auf große Maße.

SPIEL DES JAHRES

HALO: COMBAT EVOLVED



Als Microsoft die Mac-Spezialisten Bungie kauft, ist die Verwunderung groß – mit der Veröffentlichung von "Halo" als Xbox-Starttitel erweist sich der Schritt aber als goldrichtig. Der Ego-Shooter avanciert zum System Seller und krempelt mit seinen Innovationen zugleich das Genre um: Neuerungen wie die Beschränkung auf nur zwei Waffen zugleich im Gepäck und vor allem die sich automatisch wieder auffüllende Lebensenergie gehören inzwischen zum akzeptierten Standard. Der heroische Kampf des Master Chief gegen die mysteriösen Covenant geht zwar nicht ohne Macken vonstatten – endlose gleichförmige Innenlevels und die nervigen Flood-Gegner gehören zu den größten Kritikpunkten –, die schicke Grafik, eine überragende Joypad-Steuerung und die hymnisch-chorale Musik machen die Ego-Ballerei aber zum Erlebnis.

David Mohr




Damals: Redakteur
Heute: Head of Producing & Publishing Games, SevenOne Intermedia

"Als ich vor über zehn Jahren bei der MAN!AC anfing, war die Welt noch in Ordnung. Erster Artikel zu 'Legend of Mana', 'Vagrant Story' sowie 'Final Fantasy' waren sowieso das Größte und im Games-Laden in Augsburg konnte ich sogar ab und an noch die minderjährige Laufkundschaft in 'Virtua Fighter' schlagen. Mittlerweile kann ich Japan-RPGs nicht mehr sehen und beglücke die Welt stattdessen mit 'Germany's Next Topmodel - The Game' - irgendwas muss da zwischenzeitlich gewaltig aus dem Ruder gelaufen sein. Ob es wohl an dem Ringkampf mit Ulrich liegt, damals, im Sommer 2000? Es ging um ein obskures Action-RPG für Segas Dreamcast - und Ulrich kämpft wirklich hart um die Vollständigkeit des Spiele-Archivs. Mich wundert heute noch, dass Stephan nicht einfach ein paar Colaflaschen dazwischen geworfen hat. Die sind nämlich sonst immer über den Musterschrank in die Testecke geflogen, wenn Colin wieder zu laut 'Oooooozzyyyy' in sein 'Seaman'-Mikrofon gebellt hat. Das waren noch Zeiten: Herr Freundorfer kettenrauchend im News-Abgabestress, Robert (die 'Players' gab's ja auch noch) völlig verzweifelt, weil wieder alles zu spät fertig wird, und an der Mikrowelle Stau, weil der Fertig-Burger einmal mehr explodiert ist. Schön war's bei der MAN!AC!"

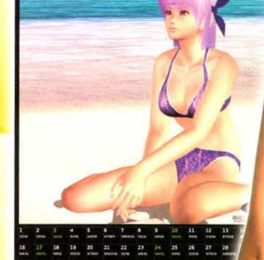


2003

Sex sells? Diese These stellen wir zum Jahresbeginn auf die Probe, denn zu Tecmos "Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball" liegt ein schicker Taschenkalender als Heft-Goodie bei, bevor Bikini-Kasumi kurz darauf das Cover zieren darf. Im Sommer bestaunen Leser sogar ein ausgewachsenes Erotik-Feature mit besonders hoher Mädeldichte. Neben der leichten Kost behandeln wir auch ernstere Themen für Profizocker – ein vermeintlich drohendes Import-Verbot wird analysiert, der damalige Sony-Geschäftsführer Manfred Gerdes sagt dazu im Interview: "Wir haben nichts dagegen, wenn jemand legal eine NTSC-PlayStation erwirbt." Heftintern wird im Lauf des Jahres fleißig 'Mitarbeiter wechsel dich' gespielt: Den Abgängen der Redakteure Freundorfer und Gäbel stehen die aus der Schweiz kommende Neuverpflichtung Fiore und die Integration der beiden Schreiberlinge Stuchlik und Küchler (von unserer eingestellten PS2-Schwesterzeitschrift "Players") gegenüber. Auf dem Chefsitz nimmt zum Frühling Olli Platz und gibt das Motto aus, auch mal etwas andere Themen anzugehen: So besuchen wir u.a. die Games Academy in Berlin und machen uns Gedanken zum Entwicklerstandort Deutschland, während Ulrich seiner Liebe zum legendären Heimcomputer C64 in einigen Artikeln frönt. Natürlich sind wir auch fleißig am Zocken von neuen Hits, angefangen von Samus Arans Comeback in "Metroid Prime" über den "Silent Hill 3"-Horror, die "R-Type Final"-Ballerei und Sonys Fantasy-Epos "Dark Chronicle" bis hin zu "Mario Kart: Double Dash!!". Nicht außer Augen lassen wir zudem Außenseiter-Hardware: Das GP32 war von Beginn an mit diesem Status zufrieden, Nokias missglücktes n-Gage-Experiment hätte nach dem Willen der Finnen dagegen ein iPhone der Frühzeit werden sollen. Während zum Jahresende die Temperaturen sinken, laufen wir heiß: In Ausgabe 10/03 beglücken wir Leser mit der "Game Tracks"-Musik-CD voller Spielesongs und führen neue Rubriken wie die Technikecke Next Level ein. Zum 10-jährigen Jubiläum liegt sogar die erste DVD mit Spieletests und einer ausführlichen MAN!AC-Retrospektive bei – entstanden unter Extrembedingungen, die bei Technik-Mastermind Thomas sogar zu körperlichen Schäden in Form eines verstauchten Zehs führte.



Ab ins Multimedia-Zeitalter: MAN!AC erscheint einmalig mit Musik-CD und erstmalig mit DVD.





Girls, Girls, Girls – den "Dead or Alive"-Miezen und dem ersten Erotik-Schwerpunkt sei Dank.

FUN FACTS

- Na endlich: Zigaretten dürfen nicht mehr als "Lite" oder "Mild" betitelt werden
- Auf Wiedersehen: Der Concorde-Jet geht in Rente, VW stellt die Produktion des alten Käfers endgültig ein
- Deutschland wird Frauen-Fußballweltmeister
- Roger Federer gewinnt in Wimbledon seinen ersten Grand-Slam-Titel
- "Deutschland sucht den Superstar" kürt mit Alexander Klaws den ersten Sieger
- "Fluch der Karibik" verwandelt Kino-Besucher in Möchtegern-Piraten
- Modern Talking trennt sich zum zweiten Mal
- Rapper 50 Cent debütiert mit "In da Club"

Oliver Ehrle

Damals: Freier Autor
Heute: Freier Autor

"2003 beginnt mit einer Hiobsbotschaft für Importfans: Sony dreht in Zusammenarbeit mit dem Zoll den Spielefluss aus Übersee endgültig ab. Als Trostpflaster kommen entschärfte Varianten von berüchtigten Importspielen nach Deutschland, so schafft es etwa mit 'Deadly Alliance' die 'Mortal Kombat'-Serie erstmals offiziell und nachhaltig auf deutsche Konsolen. Im Nachhinein muss ich über die scheinheilige Hexenjagd auf Importspiele fast schmunzeln, wäre nicht so mancher Einzelhändler dabei pleitegegangen. Zum Glück gibt es 2003 noch allerhand Erfreuliches zu entdecken: Mit dem Linux-Kit kommt das kostenlose PC-Betriebssystem erstmals offiziell auf Konsole, Modchips werden durch Swaptricks mit 'Freeloader' sowie 'Action Replay' ersetzt und dann gehen PS2, Xbox und GameCube auch noch online. Dem Importstopp entziehe ich mich durch die Flucht nach Japan auf die Tokyo Game Show: Dort werden zwei Monatsgehälter in Spiele investiert, die ich in meinem schmuddeligen Seesack problemlos ins Inland schaffe. Da die Altwäsche einer Woche obenauf liegt, verzichten die Zollbeamten auf eine Durchsuchung – obgleich sie Gummihandschuhe tragen."

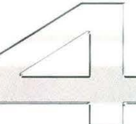
SPIEL DES JAHRES

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Bei vielen Rollenspielfans gilt die Story von BioWares Lizenz-RPG "KOTOR" bis heute als Musterbeispiel für eine interaktive Erzählung. Eine meisterhaft konstruierte Schlusspointe (Ihr spielt den Bösewicht Darth Revan) und die storytechnische Einbindung Eurer moralischen Spielentscheidungen im Rahmen der hellen oder dunklen Seite der Macht begeisterten 2003 nicht nur die "Star Wars"-Jünger der Redaktion. Mit pausierbaren Lichtschwertkämpfen, einem für damalige Verhältnisse gigantischen Weltraum, den Ihr mit Eurem Schiff Ebon Hawk bereist, und nicht zuletzt Eurer fantastisch gut geschriebenen Partykameradin Bastila Shan erwecken die Xbox-Jediritter die Ära der Alten Republik zum Leben und etablieren spielmechanische Features, die BioWare heute noch in der "Mass Effect"-Reihe nutzt.





2004

FUN FACTS

- die EU wächst um zehn neue, überwiegend östliche Mitglieder
- die Raumsonde Spirit landet auf dem Mars
- die Olympischen Spiele finden erstmals seit 1986 wieder in Athen statt
- Griechenland gewinnt die Fußball-Europameisterschaft
- Sido veröffentlicht sein Debütalbum "Maske"
- O-Zone dominiert mit "Dragostea Din Tei" die sommerlichen Radiowellen
- der US-Konzern Viacom (MTV) kauft VIVA


Mobiles Duell: PSP und DS verfolgen unterschiedliche Handheld-Philosophien.

Zum Jahresauftakt kümmern wir uns in weiser Voraussicht erstmals um ein Thema, das aktuell immer wichtiger wird: Wir nehmen die ersten zaghaften Versuche der Hersteller in Sachen Zusatz-Inhalte per Download unter die Lupe. Außerdem erweisen wir einer legendären Shoot'em-Up-Reihe die letzte Ehre: Zur Deutschland-Veröffentlichung von "R-Type Final" produzieren wir das definitive Booklet. Im Frühjahr tut sich sowohl im Heft als auch in der Branche eine Menge: Mit "MAN!AC Extended" startet in Ausgabe 04/04 unser Heft im Heft, das mit tiefer gehenden Berichten und Reportagen, ungewöhnlicheren Layouts sowie Retro-Specials einen Blick über den Tellerrand wagt. In Los Angeles wird im Mai das neue Handheldzeitalter eingeläutet: Sony und Nintendo präsentieren PSP bzw. DS erstmals in ihrer fast fertigen Form – noch ahnt keiner, dass sich im Duell der ungleichen Konkurrenten das technisch schwächere Gerät so überlegen durchsetzen wird. Im Heimkonsolensektor erleben wir ein ruhiges Jahr, sieht man von der "Slim"-Neuauflage der PS2 ab: Die kleinere Revision verkauft sich glänzend, weggelassene Extras wie den Festplattenschacht interessieren in Europa keinen, denn Square Enix' MMORPG "Final Fantasy XI" schafft es in seiner Sony-Fassung nicht auf unseren Kontinent. Im Herbst hat Ulrich die einmalige Gelegenheit, Rares lange verschobenes "Kameo" anzuspielen – in seiner Xbox-Fassung, die letztlich nie erscheinen wird. Raphael testet mit dem "Bundesliga Manager 2005" sogar ein Spiel, das nicht einmal der Hersteller Electronic Arts kennt, denn eigentlich heißt es "Fußball Manager"... hoppla! Zum Jahresende schmückt ein neckischer "Killzone"-Aufsteller die MAN!AC, während sich Thorsten verabschiedet und das Redaktionsteam aufgestockt wird, um die große Herausforderung zu stemmen: Denn ab Ausgabe 12/04 erscheint das Magazin mit prall gefüllter DVD! Neben Matthias steigt Janina ein und widerlegt alle Vorurteile, dass Mädels nicht zocken können. An hochkarätigen Spielen sammelt sich im Lauf der zwölf Monate jede Menge an: "Grand Theft Auto: San Andreas" setzt auf der PS2 neue Open-World-Maßstäbe, "Halo 2" revolutioniert das Online-Gaming und "Fable" erfüllt zwar nicht ganz die hochtrabenden Molyneux-Versprechen, ist aber trotzdem ein feines Fantasy-Erlebnis.



Mehrwert in MAN!AC: 2004 führen wir den Extended-Teil und die monatlich beiliegende DVD ein.



Originelle Goodies gefällig? Zu Sonys "Killzone" präsentieren wir einen schicken Papp-Aufsteller.

"Kameo" auf Xbox – das durften nur wenige Menschen erleben.

Thorsten Küchler

Damals: Leitender Redakteur
Heute: Redaktionsleiter beim Computec Verlag

"Wie meine Zeit bei der MAN!AC war? Voller Adjektive! Sie war zum Beispiel unendlich lehrreich. Denn als Quereinsteiger wusste ich vom brillanten Schreiben ungefähr so viel wie vom Synchronschwimmen – Nullkommanix! Damals habe ich mich tierisch über die Korrekturen von Robert Bannert und Stephan Freundorfer geärgert. Heute weiß ich: Die Herren haben mir ganz viel beigebracht. Sie war aber auch unendlich amüsant. Denn die Truppe um Olli und Ulrich ist ein verrückter bis irrwitziger Haufen. Da wurden ätzend stinkende Camemberts unter die Schreibtische von Kollegen geklebt, Unterschenkel mit Obstessig eingerieben oder Herrenslips eingescannt. Warum? Weil's uns Spaß gemacht hat, darum! Und sie war unendlich kreativ, diese Zeit. Ob nun die Game-Tracks-CD (ich höre sie heute noch gerne), der Extended-Teil im Heft oder die zeitlos absurde Jubiläums-DVD zum 10-jährigen Bestehen – wir haben ein paar echte Knaller produziert. Fast vergessen: Es war natürlich manchmal auch unendlich anstrengend. Nächtelange Abgaben, Diskussionen mit aufgebrachten Herstellern ('Warum bekommt mein Spiel keine 90?') und nicht zuletzt die Tanzmattenduelle mit Ulrich – wir waren uns für wenig, nein, für gar nichts zu schade. Weitere Details und Enthüllungen liefere ich im Januar 2027, pünktlich zum 400-Ausgaben-Special!"



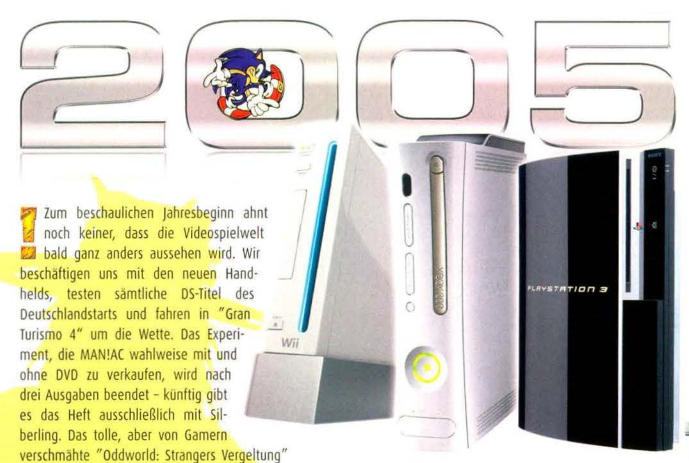
SPIEL DES JAHRES

PAPER MARIO



Nach Squaresofts beachtlichem Mario-Rollenspiel-Debüt auf dem Super Nintendo ("Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars", 1996) übernimmt in der Nintendo-64-Ära Intelligent Systems das Adventure-Sternenzepter und reichert die sowieso schon spritzige Mischung aus Jump'n'Run und Rundenkämpfen mit einer wahnwitzigen Idee an. Mario läuft als flaches 2D-Sprite durch ein in 3D dargestelltes Scherenschnitt-Pilzkönigreich und sammelt sieben Sternengeister, um Dauer-Entführungsopfer Peach zu befreien. Der Papierlook fungiert nicht nur als mediengeschichtliche Reflexion über die technischen 2D-Wurzeln der "Mario"-Serie, sondern wird auch meisterhaft ins Spieldesign eingewoben. Besondere Erwähnung muss hier auch der exorbitante Wortwitz finden – und das, obwohl dem Latzhosenträger Mario im ganzen Spiel kein einziges gesprochenes Wort über die Lippen kommt.

2005



Zum beschaulichen Jahresbeginn ahnt noch keiner, dass die Videospielwelt bald ganz anders aussehen wird. Wir beschäftigen uns mit den neuen Handhelds, testen sämtliche DS-Titel des Deutschlandstarts und fahren in "Gran Turismo 4" um die Wette. Das Experiment, die MAN!AC wahlweise mit und ohne DVD zu verkaufen, wird nach drei Ausgaben beendet – künftig gibt es das Heft ausschließlich mit Silberling. Das tolle, aber von Gamern verschmähte "Oddworld: Strangers Vergeltung" wird mit einem neckischen Spielkartenset als Beilage gewürdigt und Sam Fisher geht beim dritten "Splinter Cell" auf Schleichtour. Im Mai läuten auf der E3 sämtliche Hersteller die nächste Heimkonsolengeneration ein: Sony präsentiert für die PS3 Rendervideos zu "Killzone 2" & Co., die viele Beobachter euphorisieren, aber auch eine Menge Argwohn wecken. Microsoft schickt die Xbox in Rente – das Nachfolgemodell Xbox 360 enttäuscht bei der Uraufführung auf MTV mit unspektakulären Spielszenen, obwohl die Konsole bereits zum Jahreswechsel erhältlich sein soll. Nintendo fabuliert über die "Revolution", hält mit echtem Namen und Neuheiten des Geräts aber noch hinter dem Berg. Die Wartezeit auf die Next-Gen überbrücken wir u.a. mit Berichten über das kuriose wie kapital gefloppte Gizmondo-Handheld. Außerdem bereitet die Redaktion die Erstausgabe der "Mobile Gamer" vor: Unsere Handheld-Schwesterzeitschrift startet im Spätherbst pünktlich zum mehrfach verschobenen deutschen PSP-Launch. Dann überschlagen sich die Ereignisse: Nintendo lässt mit dem ungewöhnlichen Gerätenamen Wii und dem innovativen Remote-Controller die Bombe platzen – dass das Konzept die konventionelle Konkurrenz im Staub stehen lassen würde, kann sich da noch keiner vorstellen. Kurz vor Weihnachten geht die Xbox 360 an den Start und überzeugt mit HD-Grafik und tollen Spielen wie "Project Gotham Racing" oder "Kameo". Auch die 'alten' Konsolen trumpfen mit starken Titeln auf, so erhalten z.B. "Soul Calibur 3" (PS2), "Half-Life 2" (Xbox) oder "GTA: San Andreas" (PS2) höchste Spielspaßweihen.

Auf der E3 beginnt die Zukunft mit der Vorstellung von Wii (damals noch "Revolution"), Xbox 360 und PS3.

FUN FACTS

- Deutschland wird Papst
- die Lindenstraße erreicht die 1000. Folge
- das globale Benefiz-Livekonzert Live 8 wird veranstaltet
- "Löwenzahn" muss ab sofort ohne Peter Lustig auskommen
- der erste "Harry Potter"-Film füllt die Kinosäle
- Robert Hoyzer beweist: Beim Fußball ist doch eh alles Schiebung!
- Tokio Hotel feiern mit "Durch den Monsun" ihren ersten Nummer-1-Hit



Das Ende einer Ära: Solid Snake zierte die letzte MAN!AC ohne beigelegte DVD.

Die erste Next-Gen-Konsole bekam ein 32-Seiten-Special spendiert.



Zückt die Karten zum "Oddworld"-Poker – MAN!AC sei Dank.



Nackte Pixel-Tatsachen – sowas gibt es nur bei "Extended"

Raphael Fiore

Damals: Redakteur
Heute: Stv. Sportchef Blick.ch

"Die MAN!AC stockte auf, für die DVD im Heft wurde Personal gebraucht. Also kam ich – der erste Eidgenosse, der als Festangestellter für das Magazin schrieb. Die sprachlichen Barrieren überbrückte ich rasch, schließlich palavern Bayern auch einen skurrilen Dialekt. Bereits ab Tag 1 spürte ich den M!-Groove: Neben Games bestimmten redaktionelle Räumungen (Stichwort: Lenkräder) oder Kühlschrank-Putzaktionen das Tagesgeschäft. Sportliche Ertüchtigung kam nicht zu kurz: Sobald der Postbote die Redaktion betrat, stand Ulrich daneben. Mein Ziel war es, einmal vor dem Urgestein die Pakete abzufangen – eine unmögliche Mission. Ein magischer Moment war mein Treffen mit Spielegott Shigeru Miyamoto, der einen Yoshi auf mein Shirt zeichnete: Das erlesene Sammlerstück hat in meinem Game-Museum einen festen Platz. Das Prädikat für das Heft des Jahres sahnt die 09/05 ab – wegen des besten Team-Fotos aller Zeiten und dem 20-seitigen Special über die 100 besten Games der Videospielgeschichte. Kurzum: Was ich bei meinem anyMAN!AC-Favoriten 'Drück den (Game-)Button' rappte, hat auch heute Bestand – 'Ihr zockt PC anstatt Konsole, interessiert mich nicht die Bohne, denn die MAN!AC trägt die Videospielmagazin-Krone.' Für immer!"

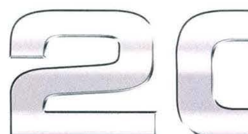
SPIEL DES JAHRES

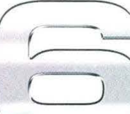
RESIDENT EVIL 4

Ein Blick durch das Fernglas offenbart das grausige Detail auf dem Dorfplatz: Angebunden an einen Pfahl kokelt eine Leiche inmitten eines Scheiterhaufens vor sich hin – derweil gehen die Bewohner unbekümmert ihren Tätigkeiten nach. Plötzlich gellen Schreie durch das Bauernkaff: "¡Un forastero!" – ein Fremder! Agent Leon S. Kennedy ist aufgeflogen. Die Dörfler greifen zu Mistgabel, Hackebeil und Messer, recken sie bedrohlich gen Himmel. In der Ferne beginnt eine Motorsäge zu knattern und dann ist er da: der irre Kapuzenmann, der Eindringlinge mit einem blutigen Schnitt einen Kopf kürzer macht. Der Spieler weiß das – und Panik umklammert sein Herz.

Die ersten Minuten von "Resident Evil 4" brennen sich ins Gedächtnis und geben das Tempo vor, in dem die folgenden gut 15 Stunden am Spieler vorbeirauschen. Aus der ehemals behäbigen Zombiejagd stricken die mutigen Entwickler eine moderne Action-Mär mit einer für GameCube-Verhältnisse sensationellen Präsentation. Teil 4 verändert das Genre der Third-Person-Shooter und etabliert die Nah-an-der-Schulter-des-Helden-Kamera – mit 5,5 Millionen verkauften Exemplaren (GC, PS2 & Wii) ist "Resident Evil 4" die erfolgreichste Episode der Reihe.





2006

Durch das Videospieljahr 2006 begleitet Euch der MAN!AC-Kalender voller Polygonschönheiten – allen voran Joanna Dark, die "Dead or Alive"-Mädels und natürlich Marcus Fenix. In spielerischer Hinsicht decken die zwölf Monate die volle Bandbreite der Emotionen ab: Enttäuschung, Begeisterung, Streit. Wir gähnen bei "Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus", ärgern uns über "Dead Rising" und treten "Bomberman Act Zero" in die Tonne. Hochstimmung dagegen bei "The Legend of Zelda: Twilight Princess", dem 2D-Defibrillator "New Super Mario Bros. Wii" und "Guitar Hero" – das simpel-geniale Gitarrengame stößt einen gigantischen Musikspieltrend an; "Shadow of the Colossus" schließlich spaltet Redaktion und Leserschaft gleichermaßen.

Derweil grassiert in den USA die Furcht vor weiblichen Reizen: Schon Monate vor der E3 wird den freizügigen Messebabes der Kampf angesagt. Dass Take 2 zeitgleich "GTA: San Andreas" wegen des sogenannten Hot-Coffee-Sexminispiels aus den Läden nehmen muss, wundert niemand mehr. An der Konsolenfront marschieren PS3 und Wii (ja, so heißt Nintendos Revolution neuerdings) auf – die Sony-Maschine verabschiedet sich jedoch bald von einer PAL-Veröffentlichung im Jahr 2006 (sowie von einem Großteil der versprochenen Anschlüsse); der Wii erscheint am 8. Dezember zum Preis von 250 Euro in Deutschland, bringt die Bewegungssteuerung ins Wohnzimmer und neue Spielergruppen an die Konsole – die stören sich auch nicht an der lahmen Technik. Während das englische Handheld Gizmondo so rasch von der Bildfläche verschwindet wie es aufgetaucht war, weiß zur Veröffentlichung im Dezember noch niemand, dass Microsofts HD-DVD-Laufwerk dasselbe Schicksal ereilen wird. Ganz im Gegensatz zum sensationell erfolgreichen DS Lite – kleiner, hübscher, heller ist das Motto.

Grafik von gestern, Steuerung von morgen: Das Experiment Wii geht voll auf.



Schicker & erfolgreicher: Big Ns DS-Revision 'Lite' wird zum Kassenschlager.

Electronic Arts kauft Entwickler DICE und sichert sich künftige Knüller wie "Mirror's Edge" und "Battlefield: Bad Company" – Capcom hingegen löst das finanziell wenig erfolgreiche Clover-Studio ("Okami", "Viewtiful Joe") auf; Sonic-Ikone Yuji Naka verlässt Sega.

Dino-Liebhaber Raphael lässt sich von Shigeru Miyamoto einen Yoshi aufs T-Shirt malen, "Shenmue"-Papa Yu Suzuki erzählt uns im Interview, wie er von einem angetrunkenen Mönch niedergeschlagen wurde – Chef Olli hütet derweil mit Windpocken das Bett. Wir bannen viele legendär-trashige anyMAN!ACs auf die DVD, im Herbst stoßen André Kazmaier und Michael Herde zu unserem Team – Raphael Fiore schimpft Dieter Bohlen bei "DSDS" einen Nerd und kehrt später in die Schweiz zurück.

2006 ist auch ein Jahr der Ideen und Ausblicke in die Spielezukunft: Wir wundern uns über Nintendos Flipper-Versuch "Odama" und das Musik-Experiment "Electroplankton", importieren die stylische "bit Generations"-Serie für den GBA (die derzeit häppchweise für DSi erscheint), staunen über sensationell schicke Polygonsportler in "Fight Night Round 3", zocken erstmals eine "Yakuza"-Episode und berichten schon über "After Burner Climax" – Letzteres kommt vier Jahre später nun endlich als HD-Download für PS3 und Xbox 360.

FUN FACTS

- Deutschland feiert ein Fußball-Sommermärchen, Weltstar Zidane tritt per unrühmlichem Kopfstoß im verlorenen Finale gegen Italien ab
- der Kleiber ist Vogel des Jahres
- Disney kauft Pixar für über 7 Milliarden US-Dollar
- der chinesische Drei-Schluchten-Staudamm wird nach zwölf Jahren Bauzeit in Betrieb genommen
- die finnischen Maskenmänner Lordi schocken mit "Hard Rock Hallelujah" den Eurovision Song Contest und gewinnen

Janina Wintermayr

Damals: Redakteurin
Heute: PR-Beraterin bei Marchsreiter Communications

"2006 – für mich ein starkes Spielejahr dank starker Konsolen. Auch wenn die Meinungen in der Redaktion zu den Next-Gen-Konsolen Xbox 360 und Wii unterschiedlicher nicht sein konnten (und sich, wie ich manchen Ex-Kollegen kenne, nach vier Jahren kaum geändert haben), war Zocken für mich selten eindrucksvoller. Dafür sorgten Titel wie 'Ghost Recon: Advanced Warfighter', 'Prey' oder Microsofts episches Action-Highlight, das mir einen unvergesslichen VIP-Einblick in Epic Games Studiohallen gewährte. Ich war vom Next-Gen-Faktor infiziert, auch dank der letzten pompös gestalteten E3 mit vielen klasse Neuankündigungen. Mit kopfschüttelnder Faszination denke ich an die gigantische Menschenschlange vor dem Wii-Stand zurück. Die erhoffte spielerische Revolution stellte sich bei mir zwar nach dem Launch der Konsole nicht ein, dafür schaffte es das brillante 'Guitar Hero', aus einem unmusikalischen Menschen wie mir einen begeisterten (Plastik-)Gitarristen zu machen. Und wenn Matthias und ich jetzt noch auf einen gemeinsamen Nenner beim PS2-Adventure 'Shadow of the Colossus' kommen, dann ist 2006 rückwirkend für mich ein wahrhaft außergewöhnliches Spieljahr!"

SPIEL DES JAHRES

PRO EVOLUTION SOCCER 6



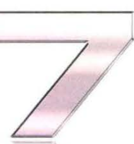
Die beste Fußball-Franchise einer ganzen Dekade hat sich einen Platz in unserer Ehrenliste redlich verdient. Zwar sind sich auch die "PES"-Jünger selbst nicht einig, ob nun Teil 4, 5 oder 6 die Krone der Konami'schen Fußballschöpfung darstellt, stellvertretend für eine ganze Reihe herausragender Sportspiele aber küren wir "Pro Evolution Soccer 6" zu unserem Spiel des Jahres 2006 – der übelste Zeitfresser in der Redaktion war die Rasen-Sim ohnehin. Dem Fehlen fast aller Bundesliga-Teams zum Trotz brillierte Episode 6 mit immer wieder neuen, überraschenden Torszenen, verfeinerten Animationen und realistischer Ballphysik – lediglich die Next-Gen-Premiere auf Xbox 360 enttäuschte mit schwacher Optik und beschnittener Modiauswahl. Ein besseres Fußballspiel als "Pro Evolution Soccer 6" für die PlayStation 2 gibt es bislang auch auf den HD-Konsolen nicht.



Einer der Aufreger des Jahres: Pimpernde Polygon-Protagonisten schocken das puritanische Amerika.





2007

Im Schatten des baldigen PS3-Launches geht fast unter, dass "Okami", eine späte, wunderschöne PS2-Perle, im Februar endlich auch deutsche Spieler beglückt - Xbox-360-Besitzer schauen derweil in die Röhre, weil "Crackdown" der Sprung nach Deutschland verwehrt wird. Passend zu unserem großen Special rund um den deutschen PS3-Start am 23. März gibt es eine Generalüberholung für die MAN!AC - samt neuem Layout und veränderten Schwerpunkten: Wir vergrößern die News-Rubrik, berichten ab jetzt umfassend über Download-Spiele und geben unseren Titelstorys mehr Platz.

Mit dem Deutschland-Debüt von Sonys HD-Konsole ist der Next-Gen-Dreier nun auch in PAL-Gefilden komplett - wer die PlayStation 3 gleich zu Beginn ersteht, muss zwar astronomische 600 Euro ausgeben, dafür kommt er in den Genuss des 60-GB-Geräts samt Abwärtskompatibilität zu PS2 und PSone. Die Starttitel für die Edelkonsole überzeugen - "MotorStorm" gibt dem Offroad-Genre neue Impulse und "Virtua Fighter 5" macht PS3-Prügelspieler glücklich - weil die noch nicht wissen, dass die baldige Xbox-360-Version auch Online-Duelle bieten wird. Derweil rudert Sony in puncto Rumble-Effekt zurück: Ehemals als "Technologie der letzten Generation" abgekanzelt, soll nun doch der DualShock-3-Controller in den Händen rütteln.

Besitzer der alten PS2 genießen mit "Final Fantasy XII" und "God of War II" späte Highlights, die auch ohne das Aushängeschild 'HD' begeistern. Wenig begeistert hingegen sind frühe Xbox-360-Käufer, denen der 'Ring of Death' begegnet - drei rote Blinklichter künden vom Tod der Konsole. Microsoft erkennt das Problem an, verlängert die Garantiefrist auf drei Jahre und gelobt Besserung für künftige Baureihen. Unterdessen protzt Sony mit seiner Antwort auf die Internet-Modeerscheinung "Second Life": "PlayStation Home" soll farbenfroher Chat-Raum, Online-Treff und Verkaufsplattform in einem werden - schon im März 2007 angekündigt, fällt der Service zunächst durch seine endlosen Verschiebungen auf. "Resident Evil 5" hat schon lange vor seiner Veröffentlichung ganz andere Probleme - nachdem im Internet Rassismus-Vorwürfe wegen ausschließlich schwarzer Zombies laut werden, laufen in der nächsten Demo-Version plötzlich auch hellhäutige Untote durch afrikanische Dörfer.

Mit dem iPhone betritt eine neue Unbekannte den Konsolenmarkt - Apples Fusion aus Handy und Handheld startet ihren Siegeszug: Design, Benutzerführung und der praktische App Store begeistern Technik-Junkies, Geschäftsleute und Gamer - deutsche User müssen bis Anfang Dezember warten und sind auf T-Mobile als Vertragspartner festgelegt.

Heimkonsoleros feiern ein fantastisches Spielejahr: "BioShock", "The Orange Box", "Halo 3", "The Legend of Zelda: Phantom Hourglass", "Uncharted", "Super Mario Galaxy", "Mass Effect" und nicht zuletzt "Call of Duty: Modern Warfare" begeistern. Kurz nachdem Janina die Redaktion in Richtung PR-Branche verlässt, Nippon-Experte Jan Königsfeld das Team verstärkt und Michael wegen der vielen Hall-of-Shame-Gurken beinahe seinen Verstand verliert, organisieren wir uns im Dezember ein neues Wii-Spiel aus Japan, das der gesamten Branche seinen Stempel aufdrücken sollte: "Wii Fit".

Groß & teuer: Die PS3 legt ein ordentliches Debüt hin.



Volltreffer "Modern Warfare": Nach der Abkehr vom Weltkriegsszenario avanciert Activisions "Call of Duty" zur vielleicht wichtigsten Spielemarke der Welt.

FUN FACTS

- die Ära Edmund Stoiber geht zu Ende
- Henry Maske feiert ein erfolgreiches Comeback und tritt dann endgültig ab
- DJ Ötzi besudelt einmal mehr die deutschen Charts – mit seinem Komplizen Nik P. und "Ein Stern" bleibt er elf Wochen an der Spitze
- nach seiner Geburt im Dezember 2006 wird der Berliner Eisbär Knut zum deutschen Superstar des Jahres 2007

Albtraum vieler Xbox-360-Besitzer: Der rote Ring bringt unzählige Microsoft-Konsolen ins Grab.

SPIEL DES JAHRES

SUPER MARIO GALAXY



Pünktlich zur Adventszeit des Jahres 2007 landete Nintendo einen dreidimensionalen Jump'n'Run-Coup, der nicht nur spielerisch an das glorreiche 3D-Debüt anknüpfte, sondern vor allem ein hell erstrahlendes Gute-Laune-Kompendium frischer Design-Ideen war. Mastermind Miyamoto und sein Team entwarfen eine Wunderwelt aus Miniplaneten – deren Beschränktheit war der Schlüssel zur neuen Jump'n'Run-Erfahrung. Denn für Mario stellte der Rand einer Grünfläche nun nicht mehr das Ende der Fahnenstange dar – er spazierte frohen Mutes über die Klippe zur Unterseite, die Kamera folgte ihm auf dem Fuß. Von einigen Unterwasser-Langweilern und viel zuckersüßem Oberwelt-Kitsch abgesehen, brillierte "Super Mario Galaxy" in allen Belangen – der Umfang ist top, der Look verführerisch, die Steuerung fehlerfrei und der Wiederspielwert enorm.

André Kazmaier



Damals: Volontär
Heute: Product Analyst bei Nintendo

"Ich lasse 26 Monate MAN!AC-Zugehörigkeit Revue passieren: Vor allem das Jahr 2007 hat sich tief in meine Erinnerungen gebrannt. Das liegt an mehreren Faktoren, nicht zuletzt an dem, wie ich meine, besten Spiele-Jahrgang bisher: Dank 'Tomb Raider: Anniversary' wurde ich mit geringfügiger Verspätung von elf Jahren zum Lara-Croft-Fan. 'Phantom Hourglass' zeigte mir eindrucksvoll, wie man die DS-Screens wirklich nutzt, und mit 'Okami' und 'Super Mario Galaxy' durfte ich zwei meiner absoluten All-Time-Favourites testen. Spätestens da war der Frust über das abgeschmetterte 'Galaxy'-Preview einige Wochen zuvor überwunden - jetzt kann ich es zugeben: Olli, Du hattest Recht! Und trotzdem sind mir nicht in erster Linie die Spiele in Erinnerung geblieben. Auch nicht die tollen Kollegen (die habe ich schon ein Jahr vorher kennengelernt) oder die beste Layouterin der Welt (Cynthia, wie konntest Du meine Kritzeleien so gut umsetzen?). Denke ich an das Jahr 2007 zurück, drängt sich mir ein Heer aus knackigen, gutaussehenden Frauen in den Kopf. Inmitten dieser zur Live-Musik hüpfenden Schönheiten - der Kollege Herde und ich, eingeschleust in eine Hostessen-Party der Games Convention! Das Grinsen von damals habe ich heute noch im Gesicht..."





FUN FACTS

- "No Country for Old Men" mit Tommy Lee Jones räumt bei den Oscars vier Trophäen ab
- Barack Obama wird als erster Afroamerikaner zum US-Präsident gewählt
- die Olympischen Sommerspiele in Peking werden zum Triumphzug für die chinesischen Athleten
- Timbaland feat. OneRepublic, Polarkreis 18 und Kid Rock dominieren die deutschen Charts
- der Large Hadron Collider (Teilchenbeschleuniger) in Cern wird in Betrieb genommen – die Angst vor dem schwarzen Loch geht um

Mit einem Langzeit-Test zu "Wii Fit", dem Paradebeispiel für monatelange Software-Anwendung, starten wir ins Videospieljahr 2008. Wir zollen ab jetzt nicht nur dem immer aufdringlicher werdenden Phänomen der Casual Games Tribut, sondern haben verstanden, dass Ihr da draußen die Spiele wochen- und monatelang nach dem MAN!AC-Test spielt. Entsprechend analysieren wir vermehrt die Langzeittauglichkeit hervorragender Titel, beleuchten in weiterführenden Artikeln einzelne Features genauer (z.B. die prächtigen Editoren von "Soulcalibur IV" oder "Far Cry 2") oder sprechen mit einem Hideo Kojima nach der Veröffentlichung über Schlüsselszenen in seinem Mammut-Epos "Metal Gear Solid 4".

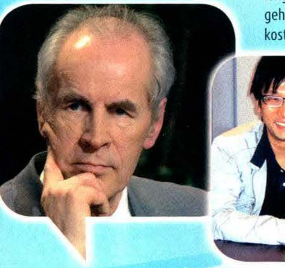


Ebenfalls im Interview: Prof. Dr. Christian Pfeiffer, der vor der zunehmenden Medienverwahrlosung in Deutschland warnt. Dass wir aber wissen, dass sich unsere Leserschaft über den bloßen Bildschirmkonsum hinaus mit ihrem Hobby auseinandersetzt, zeigt sich in vielen Artikeln des Jahres 2008: Wir blicken auf 30 Jahre Shoot'em-Up-Geschichte zurück, zeigen Euch kultige Kunststücke und hübschen Krempel, der die Grenzen des üblichen Merchandise sprengt, und jammen zusammen mit der deutschen Rockband Donots bei der neuesten "Guitar Hero"-Episode "Aerosmith".

Wenige Wochen nach der letzten Games Convention in Leipzig (die Kölner Messe gamescom übernimmt 2009 das Ruder), vollziehen wir den härtesten Schnitt in unserer Heftgeschichte: Aus MAN!AC wird nach 180 Ausgaben M! Games. Wir verabschieden uns vom alten Namen, der im Internet-Zeitalter obsolet gewordenen Heft-DVD und setzen mehr denn je auf Qualität. Mehr Extended-Artikel, bessere Papierqualität, pixelige Retro-Hommagen, eine Klebebindung und das Hochglanzcover verkünden am Kiosk stolz: Die M! Games ist die beste MAN!AC, die es je gab. Wir stärken die News-Rubrik mit noch mehr Insider-Nachrichten aus allen Bereichen der Videospielwelt (von E-Sport über Forschung bis hin zu Indiegames) und richten Liebeserklärungen an die großen Konsolen der Vergangenheit. Passend zum Hochglanzlook gibt es die M! jeden Monat auch als Special Edition - seit der Ausgabe 11/08 erhalten unsere Abonnenten ein besonders stylisches Exklusiv-Cover.

Unbeeindruckt von personellen Änderungen (Sportspiel-Papst Philip Ulc und Prügelfreund Marcus Grüner ersetzen Japan-Auswanderer Jan und Schwaben-Export André) rollt pünktlich zum Weihnachtsfest eine Welle hochkarätiger Games an: Nach den Sommerhits "Metal Gear Solid 4" und "Fallout 3" leeren "Fable II", "Dead Space", "Resistance 2", "LittleBigPlanet" und "World of Goo" schon wieder den Geldbeutel. Zum Glück ist Sonys Weihnachtsgeschenk "Home" gratis - auch die langen Ladenzeiten und eine gehörige Portion Langeweile kosten keinen Cent extra...

Hort bewegter Bilder rund um Videospiele und ab der Ära M! Games Geschichte: unsere DVD.



Mag Ganztagsunterricht lieber als Video- und Computerspiele: Prof. Dr. Christian Pfeiffer.

Mag hintersinnige Kriegskritik: "Metal Gear"-Mastermind Hideo Kojima.

Jan Königsfeld

Damals: Volontär
Heute: Freier Autor und Übersetzer

"Auch wenn mein MAN!AC-Gastspiel nur ein Jahr dauerte, sammelten sich doch allerhand Erlebnisse an: Von Pressetrips nach Tokio über rockige DVD-Drehs in Köln bis zum täglichen Deadline-Wahnsinn in Mering war alles dabei. Zwei Ereignisse sind mir besonders in Erinnerung geblieben: Für die Aufnahmen zum Abschieds-anyMAN!AC schloss ich mich mit Max am Wochenende in der Redaktion ein. Da schrien wir einen ganzen Tag lang - von Kollegen ungestört - ins Mikro und strapazierten die durch unsere 'Rock Band'-Aufwärmphase bereits angeschlagenen Nerven der Anwohner über den Redaktionsräumen. Mein Highlight bleibt der Besuch bei Capcom und das daraus resultierende Titelthema zu 'Street Fighter IV'. Diese Gelegenheit konnte ich mir trotz gezogenen Weisheitszahns und Stresses wegen des anstehenden Umzugs nach Japan nicht entgehen lassen. Da ich meine Wohnung in Augsburg schon an meinen Nachmieter übergeben hatte, fütterten mich nicht nur Max und Thomas durch, mein großherziger Kollege André gewährte mir gar Obdach. Als ich spät abends in der Redaktion am 'Street Fighter IV'-Preview saß, bewies André mit einer SMS den kollegialen Zusammenhalt à la MAN!AC: 'Wo bleibst Du denn? Das Essen wird kalt!'"

SPIEL DES JAHRES

FALLOUT 3

Bethesda schafft das Kunststück, eine von ihren Anhängern fanatisch geliebte, klassische PC-Rollenspielserie so eindrucksvoll in die Neuzeit zu führen, dass alte Hasen und Neulinge gleichermaßen begeistert sind. Das erfolgreiche Konzept des Fantasy-RPGs "Oblivion" wird übernommen und ausgebaut: Bei "Fallout 3" stapft Ihr durch eine riesige 3D-Welt mit zahllosen Geheimnissen und müsst Euch mit postapokalyptischen Widrigkeiten auseinandersetzen. Action-Profis freuen sich an schnellen Schusswechseln, gemächlichere Rollenspieler greifen auf ein taktischeres Kampfsystem zurück. Die optisch erstklassige Umsetzung des Szenarios gefällt ebenso wie die Tiefe der Charakterentwicklung, die grundlegend unterschiedliche Herangehensweisen an die fesselnd inszenierten Missionen erlaubt – kein Ausflug ins "Fallout 3"-Wasteland gleicht dem anderen.



2009






Das Videospieljahr 2009 ist ein aufregendes – vollgestopft mit hervorragender Software und weitreichenden Entscheidungen in der Spielewelt. Arcade-Hero und Branchenurgestein Midway streicht die Segel, die Bethesda-Mutterfirma Zenimaxx kauft den Kult-Shooter-Entwickler id Software, RPG-Gigant Square Enix verleibt sich Eidos ein – nebenbei wird der Game Boy 20 Jahre jung. Die E3-Messe in Los Angeles, noch wenige Monate zuvor totgesagter Branchentreff, steigt wie Phönix aus der Asche – befeuert von den Ankündigungen technischer Innovationen: Microsofts Bewegungssteuerung Project Natal übertrumpft Sonys Motion Controller sowie den Wii-Pulsmesser und die ersten echten 3D-Spiele machen von sich reden. Die im Vorfeld schon im Internet ausgeplauderte Enthüllung der PSPgo wird zur Randerscheinung.

Mehr Notiz nimmt die Welt von der dünnen PlayStation 3, die auf der ersten gamescom in Köln Ende August präsentiert wird und schon am 1. September im Handel steht – mittlerweile übertrumpft die PS3 die Microsoft-Konsole zumindest in Deutschland in puncto Verkaufszahlen – weltweit führt noch immer die Xbox 360. Das Download-only-Handheld PSPgo erscheint schließlich Anfang Oktober und buhlt mit seinem hohen Preis von 249 Euro seitdem fast vergeblich um Käufer.

In der M! Games begleiten wir die deutsche Rollenspiel-Hoffnung "Venetica" von der ersten Skizze bis zum fertigen (technisch enttäuschenden) Spiel und erfahren von Pac-Man-Papa Toru Iwatani, dass der Pillenfresser tatsächlich einer Pizza nachempfunden ist. Nach fast sechs Jahren Verlagszugehörigkeit verlässt Rennspiel-Profi und DVD-Guru Thomas die M!-Crew, derweil stellen wir im Heft neuerdings auch iPhone-Spiele und Xbox Live Indie Games vor, berichten über die zauberhafte Welt der Schwarz-Weiß-Spiele, zeigen im prallen Gamegirl-Special viel nackte Haut und fahren bei Polyphony Digital "Gran Turismo 5" Probe.

Schon zu Jahresbeginn stehen Software-Perlen an: Wir ballern uns durch "Killzone 2" und "Resident Evil 5", feiern die Wiedergeburt der Legende "Street Fighter" und testen Platinums krasses Wii-Debüt "Mad World". Im Sommer überzeugen das Handheld-"GTA: Chinatown Wars", der 2D-Hit "BlazBlue" und das Superhelden-Fest "Batman: Arkham Asylum". Wenig später heulen die Motoren – in "Need for Speed SHIFT", "DiRT 2", "Forza Motorsport 3" und nicht zuletzt "Trials HD"; eine solche Flut hochkarätiger Motorsport-Spiele gab es lange nicht. Zum Jahresende hin treten sich die Blockbuster auf die Füße: "Assassin's Creed II", "Tekken 6", "Uncharted 2", "DJ Hero", "The Legend of Zelda: Spirit Tracks", "Borderlands", "Dragon Age: Origins", "New Super Mario Bros. Wii", "Modern Warfare 2" und zu guter Letzt sogar noch "Bayonetta" (das Sega erst im Januar 2010 veröffentlichen wollte, aber schon Dezember im Laden stand) machen die Vorweihnachtszeit zur besten Phase dieser Hardware-Generation.



SPIEL DES JAHRES

ASSASSIN'S CREED II



Shakespeares "Romeo und Julia" beginnt mit einer Szene, in der sich Angehörige der verfeindeten Häuser auf einem Platz in Verona mit Wort und Tat bekriegen. Auch in "Assassins Creed II" gibt es eine solche Szene: Ezio Auditore samt Gefolge und Vieri Pazzi plus Konsorten begegnen sich auf einer Brücke in Florenz und sind sich ebenso spinnefeind. Mit dieser ersten Assoziation weichen die Zweifel gegenüber dem Spiel, die nach dem unausgereiften ersten Teil bestanden hatten, und eine glaubhafte, gigantische Welt voller interessanter Persönlichkeiten, prächtig modellierter Gebäude und großer Bewegungsfreiheit öffnet sich. Diesmal gelingt es, eine Beziehung zu den Charakteren aufzubauen, auch weil Ubisoft auf ständige Unterbrechungen durch die Realwelt verzichtet. Stattdessen verweilt der Spieler im Italien der Renaissance und eilt von einer abwechslungsreichen Mission zur nächsten. Mal in luftiger Höhe über dem Dächermeer, mal in einer Gondel schippernd oder in Begleitung freizügiger Damen erkundet Ihr die ausgefeilten Spielplätze, die viel Raum für tollkühne Klettertouren bieten. Kluge, immer wieder überraschende Denkaufgaben und der stimmungsvolle Soundtrack veredeln das über 20-stündige Spielerlebnis.

FUN FACTS

- Stefani Joanne Angelina Germanotta alias Lady Gaga avanciert zum neuen Pop-Sternchen
- das Rammstein-Album "Liebe ist für alle da" wird indiziert
- obwohl erst am 4. Januar 2010 eingeweiht, erreicht das aktuell höchste Bauwerk der Welt, der Burj Khalifa, seine Endhöhe von 828 Metern bereits im Januar 2009
- die Rumäniendeutsche Herta Müller erhält den Literaturnobelpreis für ihr Gesamtwerk über die rumänische Diktatur



gamescom

Starke Wiedergeburt und starke Premiere: Die Messen E3 und gamescom begeistern.



Die neue Art, den Asphalt aufzuwühlen: Die Rennspiele des Jahres bieten intensive Cockpit-Erfahrungen.

Thomas Stuchlik

Damals: Redakteur, Leitung DVD
Heute: Multimedia-Producer



"Kaum zu glauben, dass über sechs Jahre vergangen sind, seit die erste MAN!AC-DVD in Produktion ging. Gerade der Premieren-Silberling verlangte neben Schweiß, Tränen, Verletzungen und Nachtschichten vor allem Geduld. Wie gut, dass mir ein GBA SP mit 'Advance Wars' die lange Warterei während der gigantischen Video-Codierungs-Rechenzeiten versüßt hat. Eine exakte Platz-Kalkulation der meist knallvollen DVD war unmöglich: Schwankende Lauflängen ('Thomas, der Video-Artikel muss noch länger werden.') und Last-Minute-Tests ('Das muss unbedingt noch drauf!') sorgten ebenso wie die USK ('Bei Minute x fließt zu viel Blut, das muss raus!') für eine akute 'Produktionsflexibilisierung'. Zu Deutsch: Im letzten Moment wurde immer alles über den Haufen geworfen! Den monatlichen Höhepunkt bildete die Produktion des anyMAN!AC. Mastermind Max zauberte oft ein aberwitziges Konzept aus dem Hut, das mit geringstem Budget just in time fertig wurde. Zum Glück konnte ich mich dabei meist als Kameramann hinterm Objektiv verstecken und in der Post-Produktion zahllose mehr oder weniger gelungene Special-FX beisteuern. Leider endete 2008 die Ära der MAN!AC-DVD – Breitbandnetze machten Spielevideos überall zugänglich und die Heft-Scheiben überflüssig. 2009 war für mich das Jahr der Download-Spiele – zudem mischte Apple den Handheldmarkt auf und demonstrierte mit dem App Store die mögliche Zukunft des Spielevertriebs."







2010

FUN FACTS

- bei den Olympischen Winterspielen in Vancouver wird Deutschland im Medaillenspiegel Zweiter hinter Gastgeber Kanada
- Schumi gibt sein Formel-1-Comeback – die ersten Rennen gehen aber gründlich in die Hose
- Kesha dominiert die Single-Hitliste, in den Album-Charts machen sich überraschend die Gothic-Popper Unheilig breit

Obwohl zum Redaktionsschluss erst zarte viereinhalb Monate alt, ist das Jahr 2010 aus Softwaresicht schon mit Highlights gespickt: Vor allem PlayStation-3-Besitzer freuen sich über die Exklusiv-Titel "Heavy Rain" und "God of War III", Multikonsoleros werden mit den Actionreißern "Darksiders" und "Dante's Inferno" glücklich und Rollenspieler legen ihre sozialen Kontakte erst einmal auf Eis – "Final Fantasy XIII", "Mass Effect 2" und "Resonance of Fate" gehen vor!

Derweil kündigt Apple den edlen Couch-Handheld-E-Reader-Computer iPad an, Ubisoft schickt aus Umweltschutzgründen die gute alte Spieleanleitung in Rente und Busenkumpel Itagaki kehrt mit seinem neuen Entwicklerhaus Valhalla Game Studios auf die Bildfläche zurück. Namcos "Dead to Rights: Retribution" sowie "Samurai Shodown Sen" wird im April die Einreise nach Deutschland verweigert und dem "Modern Warfare"-Entwickler Infinity Ward geht nach Activisions Entlassungsfeuerwerk das Führungspersonal aus.

Im Heft verwöhnen wir Euch mit großen Specials zu den spannendsten Horror-Spielen des Jahres, huldigen dem Videospiel-Wunderland Japan und erklären, wie Ihr ohne Zollhürden an günstige Import-Spiele aus England kommt. Die neue COM!NG-Rubrik schließlich vereint die Heft-Rubriken Vorspiel, Releaseliste und Kurz-Preview – hier könnt Ihr gebündelt nachlesen, welche Toptitel wann erscheinen, Euch mit den neuesten Infos zu einzelnen Spielen schlau machen und frische Screenshots Eurer Most Wanted Games bestaunen.

Um die M! Games auch in den kommenden Monaten und Jahren interessant, jung und lesenswert zu gestalten, arbeiten wir ständig an neuen Ideen – seid gespannt und freut Euch mit uns auf weitere 200 M!-Games-Ausgaben aus der wunderbaren Welt der Videospiele.







Zwei PS3-exklusive Titel, die unterschiedlicher kaum sein könnten: garantierter Actionhit oben ("God of War III") und gespieltes Drama unten ("Heavy Rain").

Zu schön für die Altpapiertonne – die M!-Abocover




HAMMER!
JUBILÄUM
200
AUSGABE!
12
UBISOFT
Was soll man da noch sagen?
Gratulation zur 200. Ausgabe!

MANIAC 11/93
Shinobi

MANIAC 12/93
Chun-Li

MANIAC 01/94
Arthur

MANIAC 02/94
Pac-Man

Wir sind Helden!

In den Anfangsjahren zierten Cartoon-Zeichnungen namhafter Videospielstars die Seiten der MAN!AC. Entsprungen sind sie der Feder des Schweizers Roger Horvath, der heute 34 Lenze zählt und als Art Director, Grafik-Designer und Illustrator arbeitet. Wie es zu dieser Zusammenarbeit gekommen ist, erzählt Euch Roger selbst:

"In den 1980er-Jahren war ich begeisterter Leser von ASM, Happy Computer und Power Play. An letzteres Magazin habe ich meine ersten Zeichnungen geschickt, wo sie auf den Leserbriefseiten gedruckt wurden – was war ich stolz! Trantor war mein erstes Bleistiftwerk, etliche andere folgten.

1993 habe ich das erste Mal mit Pinsel und Farbe Sonic gemalt und an die Video Games geschickt. Ich ging noch zur Schule, als meine Mutter während eines Mittagessens lapidar sagte: "Da ist ein Anruf für dich – von Video Games?!". Ein begeisterter Winnie Forster war am Apparat: Wenn ich in dieser Qualität weiteres Artwork abliefern könne, hätte ich sofort einen Job bei einer Zeitschrift, die neu in den Handel kommen würde – natürlich alles noch topsecret. Das war für mich eine echte Ehre! Ich sollte ein Maskottchen entwerfen und bekam eine ganze Seite, auf der verschiedene Videocharaktere vorgestellt wurden – die hier abgebildeten 'Heroes'. Dieses neue Magazin hieß anfangs noch HARDCORE, daraus wurde aus rechtlichen Gründen in letzter Minute MAN!AC. Geblieben ist der Name HARDGUY für meinen Charakter. Für die ersten drei Ausgaben pinselte ich sogar die Titelbilder.

Meine Illustrationen zeichne ich immer von Hand. Zuerst mache ich eine Skizze mit Bleistift, die ich dann durchpause und genauer ausarbeite. Danach ziehe ich die Outlines mit einem schwarzen Stift nach und mache Kopien. Diese koloriere ich mit Pinsel und Temperafarben, die sich sehr gut mischen lassen. Ich hatte auch einmal eine Airbrush-Anlage, mit der ich neue Effekte ausprobierte. Bei meinen letzten Arbeiten für die MAN!AC bin ich mit Einscannen und Vektorisieren auf Illustrator und Photoshop umgestiegen. Meine Vorlagen mache ich aber immer noch zuerst von Hand.

Seit ich 1985 das erste Mal ein Game & Watch in die Hände nahm, bin ich begeisterter Zocker. Ich arbeite jetzt als Art Director in einer Werbeagentur und kann auch hier manchmal Einflüsse aus meiner Videospiel-Erfahrung einbringen. Im Moment verfolge ich mit einem grafisch wachsamen Auge vor allem die kleinen, spannenden Independent-Spielefirmen und freue mich immer auf Herausforderungen im Illustrationsbereich."

Wer mit Roger in Kontakt treten will, schreibt uns eine Mail an leserpost@maniac.de, wir leiten alle Anfragen weiter.

MANIAC 05/94
Wonder Boy

MANIAC 04/94
R-Type

MANIAC 06/94
Vic Viper



MANIAC 08/94
Mega Man

MANIAC 07/94
Turrican

MANIAC 09/94
Donkey Kong

MANIAC 10/94
Bomberman


MANIAC 11/94
Probotector

MANIAC 12/94
Castlevania


MANIAC 02/95
Mario

MANIAC 01/95
Sonic

MANIAC 03/95
Double Dragon

MANIAC 04/95
Bub & Bob

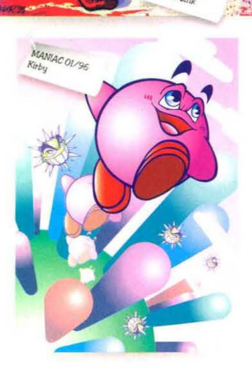
MANIAC 05/95
Bonk


MANIAC 06/94
Zelda & Link



MANIAC 08/95
Lemmings


MANIAC 10/95
Ryu


MANIAC 01/96
Kirby

ER!NNERUNGEN

Unvergesslich – Leser und ihr MAN!AC-Erstkontakt

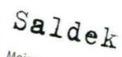
Suicide King

Ich bin schon seit Ausgabe Nr. 4, also Heft 02/94, regelmäßiger Leser. Die ersten zwei Hefte habe ich mir nachbestellt. Aufmerksam wurde ich wegen des Covers damals. Das war von einer indizierten Beat'em-Up-Serie mit digitalisierten Kämpfern, viel Blut und brutalen Kampfenden. Damals waren gerade die ersten Infos zum zweiten Teil erschienen. Ich weiß es noch, als ob es erst ein paar Tage her ist. Ich hatte damals mit ein paar Klassenkameraden die Schule geschwänzt. Wir sind in einen Supermarkt marschiert und ich blätterte bei den Zeitschriften herum, als mir das Cover auffiel. Ich musste sofort im Heft blättern und war von der ersten Sekunde an begeistert. Das Abo habe ich ebenfalls, seit es angeboten wird. Somit habe ich alle Höhen und Tiefen miterleben dürfen.

Ich freue mich schon auf die nächsten Jahre mit der M! Games. Auf dass es sie immer geben werde! Wenn sich denn mal wieder etwas mehr Werbung im Heft finden ließe, sähe ich da auch keine Schwierigkeiten. Was waren das noch Zeiten, als der gute alte Theo Kranz Versand gleich drei komplette Seiten in Folge drin hatte. Ich hatte damals meinen Saturn und viele Spiele bei denen gekauft – nur weil die immer so groß in der MAN!AC waren. Aber sie wurden ihrem Werbespruch auch gerecht: Schnell waren die wirklich!



FINISH HIM !!



Saldek

Meine erste MAN!AC war Ausgabe 08/97 mit "Agent Armstrong" auf dem Cover. Die hatte ich mir damals für den Tunesien-Urlaub gekauft. Dabei war ich noch Singleplattform-Spieler und hatte nur das Sega-Magazin abonniert – mein erstes Videogame-Printmagazin. Das wurde später eine dünne Beilage der Mega Fun. Also habe ich die Mega Fun weiter gelesen und parallel das Offizielle Dreamcast Magazin sowie die Dreamcast Kult. Die Mega Fun wurde Ende 2000 eingestellt. Das ODCM glaube ich noch eher und die DC Kult mit dem Ende des Dreamcast im Mai 2001. Damit endete ein großer Zockerabschnitt in meinem Leben. Ich fühlte mich zwar nie als Fanboy, tatsächlich war ich aber leidenschaftlicher Sega-Fan und besonders voreingenommen gegenüber Sony. Nach zwei Monaten Schockstarre war die Ausgabe 07/01 meine erste MAN!AC seit dem 97er-Heft und seitdem lese ich jede Ausgabe und verlängere treu mein Abonnement.

Insbesondere der Schritt zur M! war perfekt und – ohne schleimen zu wollen – muss gesagt werden: M! Games ist heute ein Premium-Magazin auf dem Markt, das sich auch im internationalen Vergleich nicht vor hochwertigen Magazinen wie der britischen GamesTM oder der edlen Retro Gamer verstecken muss.



Token



Die Konsolenwelt betrat ich erst mit der PlayStation, die ich mir gemeinsam mit meinem Bruder vom hart Ersparten gegönnt habe. Die Kiste kam im Bundle mit "Ridge Racer". Obwohl wir vollkommen geflasht waren von der Grafik und letztlich Stunden um Stunden damit verbracht haben, in Time Trials unsere Rekorde zu knacken, war das eigentliche Spiel nach 60 Minuten durchgespielt – ein Rennspiel mit nur einer Strecke? So eine Frechheit waren wir nicht gewohnt, wie kommt man nur auf so eine Idee? Aber wir kannten uns nicht aus, also war klar, dass ein Spieletest-Magazin her musste.

Die MAN!AC war damals nur eines von vielen Magazinen, tatsächlich habe ich alles gekauft, was am Kiosk zu finden war. Doch nach und nach fielen die Mitstreiter weg, die mich zu Fehlkäufen verleitet hatten. Das tat bei meinem Taschengeld richtig weh. Doch bei den Fehlkäufen zeigte sich stets, dass die MAN!AC-Wertung kritischer war als die anderen, denn teilweise wurden hier Prädikatspiele anderer Magazine abgewatscht. Das Spiel, das schließlich den Ausschlag gab, nur noch auf die MAN!AC zu setzen, war "Vergessene Welt"; ein von allen mit Prädikaten übersätes technisches Meisterstück, das spielerisch einfach Dreck war. Das erkannte die MAN!AC als einziges Magazin und von da an habe ich auf sie gesetzt.

Es war eine gute Entscheidung, durch die MAN!AC habe ich die damalige Welt der Konsolen aus einem völlig anderen Blickwinkel als der Massenmarkt kennengelernt. Dass es Dinge wie schlampige PAL-Anpassungen gab, dass in Japan Perlen produziert wurden, die nicht in Europa erschienen, dass es gigantische Messen gab und vieles mehr, hätte ich ohne die MAN!AC nicht erfahren.



Orrpus

Ich hatte mich damals riesig gefreut, als mein Bruder mich auf die Erstausgabe der MAN!AC aufmerksam gemacht hatte – mit dem Hinweis, dass dort nun die guten Video-Games-Redakteure gelandet seien.

Die MAN!AC wurde zu einem steten Begleiter meines so geliebten Hobbys. Es hat nur kurz gedauert, bis ich mir ein Abonnement zulegte – und bis heute fortführe. Positiv ist mir auf jeden Fall die erste Vorschau zu "Final Fantasy VII" für die PlayStation in Erinnerung geblieben, denn auch ich glaubte zuerst an einen Aprilscherz. Für mich unvergessen ist der Soundtrack zu "Tunnel B1", mein erster Gewinn bei einem MAN!AC-Gewinnspiel. Und was für ein Preis: Der Beginn meiner kleinen, aber feinen Soundtrack-Sammlung.





Mallard

Ich bin erst zu PlayStation-Zeiten so richtig ins Hobby eingestiegen und hatte bis zu dieser Ausgabe fast ausschließlich aktuelle Spiele auf der PSone und dem N64 gezockt. Mit der MAN!AC 03/97 war plötzlich alles anders. Diese Ausgabe war für mich quasi der Startschuss, Videospiele zu sammeln. Grund war der Artikel "HOT 100", in dem die 100 besten Videospiele aller Zeiten vorgestellt wurden – quasi ein Eilflug durch die Videospielgeschichte.

Insbesondere die ganzen Bitmap-Perlen auf Mega Drive, PC-Engine oder SNES, die die Jahre davor komplett an mir vorbeigegangen waren, musste ich einfach haben. Leicht gemacht wurde mir das Ganze durch das Internet: anfänglich durch das "For Sale" im MAN!AC-Forum, etwas später dann durch das "ganz neue" eBay...

Malik

Als die ersten GameCube-Spiele getestet wurden, war ich am Gardasee und dachte: "Mist, jetzt gibt es die nächsten zwei Wochen keine aktuelle MAN!AC." Aber mein Herz schlug höher, als ich im Dorf Limone eine neue Ausgabe sah inklusive Test zu "Wave Race Blue Storm" – unbezahlbar!

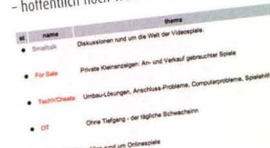


Geraldo



Neben den News, Tests und Cheats habe ich vor allem die Anzeigen geschätzt – selten zuvor habe ich so viele Games gekauft.

Und dann ist da noch das Forum, das ich 1997 im Internet entdeckt habe und bis zum heutigen Tag täglich besuche. Ich freue mich jedes Mal, wenn die Ausgabe im Briefkasten liegt – hoffentlich noch weitere 17 Jahre!



ToLe

Anfangs habe ich die MAN!AC nicht gemocht. Regelmäßig habe ich die Video Games gelesen und die MAN!AC nur sporadisch. Irgendwie war sie mir wohl zu schräg. Mit dem Niedergang der Video Games habe ich angefangen, die MAN!AC regelmäßig zu lesen und seit einigen Jahren bin ich auch Abonnent.

Rückblickend gehört die MAN!AC zu meinem Hobby ebenso dazu wie die Konsolen und Spiele. Daher verbinde ich eigentlich nur positive Dinge mit dieser Zeitschrift. Allerdings verbrachte ich in letzter Zeit immer weniger Zeit mit den einzelnen Ausgaben, was wohl daran liegt, dass mir immer weniger Zeit für das Hobby bleibt und gefühlt immer weniger Spiele erscheinen, die mich reizen. Die jüngste Neugestaltung des Hefts kommt mir da sehr entgegen. Insbesondere die Rubriken "Top-Thema", "Nachrichten" und "COM!NG" gefallen mir gut – so bleibe ich immer auf dem Laufenden.

Friedrich H.

Meine erste MAN!AC habe ich mir irgendwann 2000 gekauft, bis auf den gelungenen "Full Life"-Aprilscherz für Nintendo Dolphin fand ich das Heft aber ziemlich mies. Erst die Ankündigung einer Ausgabe mit DVD hat mich Ende 2004 wieder auf das Heft aufmerksam gemacht. Da mir die DVD gefiel, habe ich seither jede Ausgabe der MAN!AC/M! Games gekauft und mittlerweile sogar ein Abo abgeschlossen.



Anfang 2007 hatte ich mit dem Gedanken gespielt, das Heft nicht mehr zu kaufen. Eure äußerst gelungene Neugestaltung des Heftes kam genau zum richtigen Zeitpunkt – die M!Games gefällt mir sogar noch besser als die MAN!AC.

Andy1977

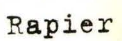


Das für mich Wichtigste zuerst: Die MAN!AC ist eines von fünf Magazinen, ohne die ich nicht der Mensch wäre, der ich heute bin. Happy Computer, Power Play, PC-Player, Video Games und MAN!AC haben nicht nur meine Kindheit geprägt, sondern mindestens einen meiner Berufswünsche definiert: den des Spiele-Kritikers.

Ein Beruf, den ich trotz des Stresses unwahrscheinlich gerne ausübe. Dafür ein Danke von meiner Seite aus an die Urmannschaft der MAN!AC, namentlich Martin Gaksch, Winnie Forster, Andreas Knauf und Ingo Zaborowski.

Rapier

Meine erste MAN!AC war Ausgabe 09/97, auf dem Cover war "Abe's Oddysee" und im Heft gab es Berichte zu Spielen wie "Rascal", "Mischief Makers", "Agent Armstrong" oder "Overboard". Keine Ahnung, warum mir ausgerechnet diese so sehr in Erinnerung geblieben sind, aber ich denke, es stützt den Nostalgie-Faktor meiner Geschichte, wenn es eher unbekannte Titel sind.



Ich habe damals so ziemlich jede Zeitschrift zum Thema Videospiele im Kaufhaus durchgeblättert, regelmäßig aber nur die Fun Generation gekauft. Der Grund, warum ich jedoch diese Ausgabe der MAN!AC gekauft habe, war das große "Quo Vadis?"-Special, bei dem aktuelle Konsolengerüchte zusammengetragen wurden. Bei Nintendo ging es wohl um die großen 64DD-Pläne, bei Sega hingegen gab es Gerüchte zum Thema "Black Belt". Da das Internet damals noch kein Thema war, haben solche Infos schon mal den Ausschlag gegeben, eine Zeitschrift zu kaufen.

Im Editorial der nächsten MAN!AC, die ich gekauft habe, wurden dann die verblichenen Konkurrenten verabschiedet und die neuen Leser begrüßt – zunächst war ich der MAN!AC mangels Alternativen treu, bald aber auch aus Überzeugung.

captain carot



Ich lese die MAN!AC seit 11/94 häufiger, aber regelmäßig erst von 02/01 bis 09/02 und dann nach meiner Zockerpause wieder seit 03/04. Ab dieser Ausgabe habe ich auch wieder alle MAN!ACs hier liegen, das sind schon ein paar Kilo. Ehe ich die MAN!AC regelmäßig gekauft habe, war mein Standardmagazin die Mega Fun, davor die Play Time. Andere wie Fun Generation, Next Level, Total! oder Video Games habe ich auch immer wieder mal gekauft, mit der MAN!AC bin ich der Mega Fun aber am häufigsten fremdgegangen.

Das total Nerdige von früher fehlt mir heute zugegebenermaßen manchmal. Ich erinnere mich da gerne an die Anime- und Manga-Vorstellungen oder die erste Retro-Ecke Mitte der Neunziger. Man hat sich über Tests gefreut, über andere aufgeregt oder den Weggang vertrauter Redakteure bedauert. Andererseits freut mich aber das auf dem deutschen Markt konkurrenzlose Niveau.

Euph



Meine erste Ausgabe habe ich bei einem Freund irgendwann im Jahr 1996 gelesen. Kurz zuvor wurde die PSone im Preis gesenkt, schwer damit geworben (399 DM glaube ich) und wir haben blind zugeschlagen. Das war mein eigentlicher Wiedereinstieg in die Konsolenwelt. Da ich in meiner Jugend schon ein Abo der Happy Computer – später Power Play – hatte, suchte ich nach einem Magazin, mit dem ich mich wieder informieren konnte. Ich habe so ziemlich alle ausprobiert: Offizielles PlayStation Magazin, Next Level, Video Games, Fun Generation, Mega Fun. Und dann hatte mein Kumpel noch die MAN!AC. Von allen, die ich getestet habe, sind letztlich nur MAN!AC und Mega Fun geblieben, bis Letztere überraschend eingestellt wurde.



Im Vergleich zu heute waren Design und Layout wirklich schrecklich, aber die MAN!AC hat mich immer gut informiert und ich habe sie gerne gelesen. Zwischenzeitlich allerdings auch eine Zeit nicht, doch seit der ersten M! Games bin ich wieder dabei und habe seit einigen Monaten sogar das, was ich in all den Jahren vorher nicht hatte: ein Abonnement.

Odst-soldier

Meine erste Ausgabe war die mit Donald Duck vorne drauf. Das muss 1994 gewesen sein, seitdem bin ich Stammleser.

Allerdings musste ich die MAN!AC heimlich kaufen und gut verstecken. Als ich mir das Heft immer nach der Grundschule gekauft habe, bestand meine Oma darauf, sich das Heft vorher anzusehen – eigentlich vorbildlich, denn es hätte ja sonst was drinstehen können und ich war erst neun oder zehn Jahre alt. Dummerweise waren zu der Zeit in jeder Ausgabe Reviews zu Anime- und Hentai-Filmen drin – mit entsprechenden Bildern. Das fand meine Oma beim Durchblättern nicht so lustig und hat das Heft entsorgt. Als sie vor zwei Jahren bei mir zu Besuch war und eine MAN!AC-Ausgabe auf der Toilette gesehen hat, meinte sie nur: "Jetzt bist Du ja alt genug dafür, aber pass auf, dass die Seiten nicht verkleben."





!MPRESSIONEN
AUS DER M!-REDAKTION
湾岸
MIDNIGHT CLUB 3
MR. DO! RUN RUN
AUSHILFE GESUCHT!
BEWERBUNGEN VON AUSSERIRDISCHEN NICHT ERWÜNSCHT!
DISTRICT 9
TOILETTEN-BENUTZUNG
NUR FÜR MENSCHEN!
DISTRICT 9
ACHTUNG!
DISTRICT 9
2010
grand theft auto IV
Cybermedia
GOLDEN HILL
AQUATICA
DIE TUDORS
BILBO
TITANIC MYSTERY
AMELIE'S CAFE
Tofu King
Veggie Life
BIO, BITTE!
SCHLAF SCHÄFCHEN
Langenscheidt
Taschenwörterbuch
English


XBOX 360
Monthly Artwork Discs July 08
Monthly Artwork Discs May 08
Monthly Artwork Discs May 08
Monthly Artwork Discs March 08
Monthly Artwork Discs April 08
RED RACE
CONGRATULATIONS
MAN!AC
PRO EVOLUTION SOCCER 2009
5. Deutscher Media Cup
3. Platz
Die supertolle Cybermedia-Telefonl
Cyberchef
Mac-Notruf
Phrasendrescher
Nervensäge
Taktik-Tussi
Technik-Checker
Mad Mike
KZ-Maier
Lockenpracht
Schnorrer
Christoph 2
Ed Wood
Kojak
Retro-Man
Martin Gaksch
Andreas Knauf
Oliver Schultes
Ulrich Steppberger
Janina Wintermayr
Thomas Stuchlik
Michael Herde
Andre Kazmaier
Matthias Schmid
Robert Bannert
Christoph Steinecke
Christoph Ebert
Max Wildgruber
Oliver Ehrle
CLERKS
Action Figures
16-BIT
ROCK IM SARG
MENU
Für MAN!AC
COLIN
Mein Bussi-Bär
Mein Koch-Coach
Ich will Pizza!
CRASH
DARKSIDERS
Sonic Unleashed
CALL OF DUTY 4
BLADES
BATTLESTATIONS PACIFIC
DAMNATION







Nintendo

1x schwarze Wii-Konsole, "Monster Hunter Tri" Limited Edition inkl. Classic Controller, Wii-Speak & Lagiacrus-Figur, Poster und Postkarten
5x "Monster Hunter Tri"-Poster

Konami

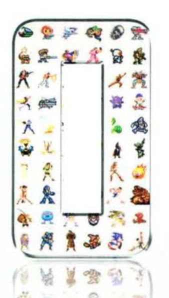
1x Statue zu "Metal Gear Solid 4"
1x limitierter "Regain 24"-Metalleimer mit exklusiven Goodies, darunter von Hideo Kojima signierte Fan-Card, zwei T-Shirts, die PSP-Spiele "MGS: Portable Ops Plus" sowie "Metal Gear Acid", hochwertiger Folder aus Japan und "Metal Gear Solid"-Schutzhüllen für iPhone & iPod touch













Wir feiern, Ihr gewinnt.

Schickt Eure Adresse samt Jubiläumsgruß und drei Preiswünschen (mit Angabe des Wunschsystems) an:

Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Einsendeschluss ist der 4. Juni 2010.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

Stichwort: Jubiläum

Activision

1x "DJ Hero" Renegade Edition (PS3)
1x "Band Hero"-Komplettset (Xbox 360)
1x "Guitar Hero 5"-Gitarrenbundle inklusive "Guitar Hero Van Halen" (PS3)
1x "Tony Hawk Ride" inklusive Skateboard-Controller (Xbox 360)





Mad Catz

2x "Super Street Fighter IV" Turnament Edition Fight Stick für PS3
2x "Super Street Fighter IV" Turnament Edition Fight Stick für Xbox 360



SEGA

1x "Sega & Sonic All-Stars Racing"-Tasche gefüllt mit riesigem Stoffbanner, Spiel (Xbox 360) und Sonic-Actionfigur
1x "Bayonetta"-Tasche gefüllt mit Spiel (Xbox 360), Lollies, Modell-Gun und Soundtrack-CD
Wichtig: Legt für diesen Preis eine Kopie Eures Personalausweises bei, da ein Alternsnachweise 'ab 18' erforderlich ist.





Ubisoft

3x "Splinter Cell: Conviction"-Fanpaket bestehend aus exklusiver Collector's Edition, Rucksack, T-Shirt, Karabiner, offiziellem Roman und Laserpointer, der das "Splinter Cell"-Logo projiziert.
Wichtig: Legt für diesen Preis eine Kopie Eures Personalausweises bei, da ein Alternsnachweis 'ab 18' erforderlich ist.





Microsoft

1x "Alan Wake"-Fanpaket bestehend aus Limited Edition von "Alan Wake", originaler MAG-Lite-Taschenlampe, T-Shirt, Regenjacke, Konsolen-Skin
3x "Alan Wake"-Faceplate für Xbox 360

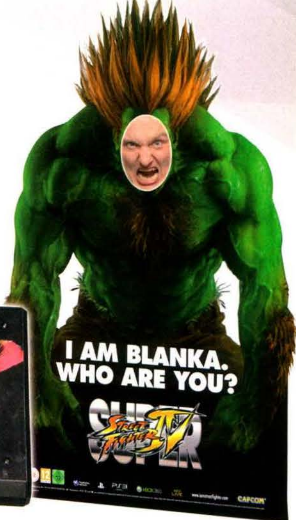


Electronic Arts

1x flugfähiger Modell-Helikopter im "Battlefield: Bad Company 2"-Design
1x Actionfigur von "Dead Space" (ca. 18 cm) mit Hintergrund-Beleuchtung







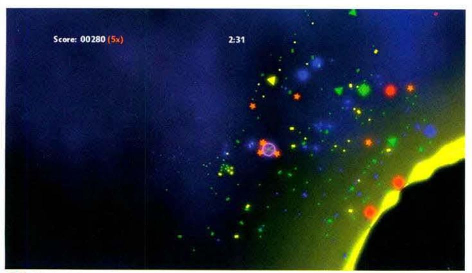
Capcom

1x von "Super Street Fighter IV"-Producer Yoshinori Ono signierter Tournament Edition Fight Stick (Xbox 360)
1x Blanka-Standee (ohne Michael-Gesicht)
3x "Super Street Fighter IV" für PS3 plus Figurenset Ryu und Crimson Viper
3x "Super Street Fighter IV" Xbox 360 plus Figurenset Ryu und Crimson Viper

ONLINE



Tunescape



360 Einfach bunt: Durch das simple Design kommt das Zusammenspiel zwischen Musik und Grafik gut zur Geltung.



Versuche, Videospiele mit direkter Musik-Interaktion zu verknüpfen, gab es immer wieder – ein prominentes Beispiel ist etwa "Vib-Ribbon" für die PSone. Selten hat das aber so gut geklappt wie bei "Tunescape": Ihr steuert einen abstrakten Kreis über den Bildschirm und sammelt Symbole, die eine brodelnde Planetenoberfläche ausspuckt. Orange Sterne sorgen für Punktemultiplikatoren, rote Kometen für Abzüge, schwarze Löcher machen das Navigieren schwieriger. Die bunten Elemente sind gut erkennbar mit den Rhythmen der eingespielten Musik verknüpft – da Ihr eigene Songs benutzen könnt, erlebt Ihr immer neue kurzweilige Runden. *us*

Entwickler	**No Static Software, USA**	**7** Spielspaß
Preis	**1 Euro**	

Wasser-Horror auf Xbox 360



360 Ingenieurin Kate steckt in der Klemme: Wird sie in den Wassermassen ertrinken oder von den darauf lodernden Flammen verkohlt?

SPIELE • Schon seit 2007 arbeitet Dark Energy Digital am ambitionierten Thriller "Hydrophobia": In einer überbevölkerten Welt hat sich die Elite auf einen riesigen Luxuskreuzer zurückgezogen, der Ziel eines Terroranschlags wird – zwischen dem Untergang und der Rettung steht ausgerechnet die wasserscheue Ingenieurin Kate, in deren Rolle Ihr schlüpft. Namensgerecht spielt das feuchte Nass eine Schlüsselrolle im Abenteuer: Grafisch überaus ansprechend dargestellt, sind die Fluten nicht nur eine Gefahr, sondern können von Euch im Kampf gegen die Widersacher genutzt werden. "Hydrophobia" hat den Anspruch, qualitativ mit Vollpreisspielen mitzuhalten, erscheint aber im Laufe des Jahres in drei Episoden als Xbox-Live-Arcade-Download, da sich Microsoft die Exklusivrechte gesichert hat.

Game Room – Das kann Microsofts Retro-Download-Spielhalle

SPIELE • Seit Ende März haben alte Arcade-Automaten und frühzeitliche Konsolen eine neue Heimat: Der "Game Room" der Xbox 360 ist eröffnet. Das Hauptprogramm wird auf der Festplatte installiert, die Retro-Klassiker stecken in mehreren Download-Sets mit jeweils ca. 15 Titeln, unabhängig davon, wie viele Ihr tatsächlich erwerben wollt. Ein Oldie kostet 240 Punkte (ca. 3 Euro), wenn Ihr nur auf der Xbox 360 daddelt, für die gleichzeitige PC-Verwendung werden 400 Punkte bzw. 5 Euro fällig. Anders als ursprünglich angekündigt, habt Ihr doch Möglichkeiten, vor der Investition kostenfrei Probe zu spielen – allerdings nur einmalig für zehn Minuten. Hört Ihr früher auf, verfällt die nicht genutzte Zeit. Außerdem erhaltet Ihr einige Spielmarken, wenn Freunde Eure Zockerbude besuchen – tauscht die Credits gegen weitere Testzeit ein.

360 Die Spielhalle schmückt Ihr auf vielerlei Arten, während die Avatare Eurer Freunde darin herumwuseln – Ihr selbst bleibt meist nur passiver Betrachter.



360 Witzig: Bei Spielen mit High Scores lassen sich die Rekorde als Wiederholung ansehen.

Die Daddelhöhle könnt Ihr mit diversen Dekos und Objekten sschmücken, allerdings nicht mit Eurem Avatar darin selbst herumlaufen. Gimmicks wie die Möglichkeit, Freunde mit bestimmten Szenarien zu einer Partie herauszufordern und die Weltrekorde als Video zu bewundern, machen Laune. So hat der "Game Room" das Potenzial zur längerfristigen Unterhaltung, sofern zukünftig richtige Retro-Kracher kommen: Das 30 Titel starke Startangebot fällt in dieser Beziehung nämlich mager aus. Die bisher verfügbaren Atari-VCS- und Intellivision-Module sind überwiegend etwas für den Kuriositätenschrank. Konami stellte vor allem B-Klasse-Automaten wie "Road Fighter" zur Verfügung – vielversprechender ist dagegen das Atari-Sortiment, denn mit z.B. "Asteroids" oder "Centipede" hat man heute noch Spaß. Schade auch, dass bereits früher gekaufte Live-Arcade-Oldies nicht in den "Game Room" übernommen werden.

ONLINE-TICKER »

+++ Full House: Das beliebte Kartenspiel "Uno" macht den Online-Reigen komplett – als letzte verbliebene Konsole wird jetzt auch die PSP mit einer Download-Fassung beglückt. +++ Sammeln online: Konamis strategisches Kartenspiel "Yu-Gi-Oh!" kommt für Xbox Live – "5D's Decade Duels" nennt sich das Next-Gen-Debüt. +++

SPIELSPASS

In der Online-Rubrik werten wir mit einer Skala von 1 bis 10. **1-10**

After Burner Climax

PS3 **360** **Action** 

Während Sega das Mega-Drive-Sortiment regelmäßig für Wiederveröffentlichungen hervorkramt oder z.B. ein "Out Run" schon mehrfach an den Start ging, vermodern einige namhafte Arcade-Klassiker in der Mottenkiste. So vermissen etwa Vollgasfreunde bis heute eine Umsetzung von "Scud Race" oder "Daytona USA 2". Doch vielleicht besteht Hoffnung für die Zukunft, denn ein anderes Spielhallen-Update schafft es mit ein paar Jahren Verspätung nun doch noch als Download-Titel auf die heimische Glotze – "After Burner Climax".

Der Automat von 2006 konzentriert sich im Gegensatz zum komplizierteren PSP-Ableger "Black Falcon" auf die ursprünglichen Tugenden der Serie: Wie beim Ur-Automaten von '87 fliegt Ihr mit Kampfjets im Höllentempo über verschiedene Landschaften und holt per Bordgeschütz und Lenkraketen eine feindliche Flugzeugflotte vom Himmel.



360 Der Welleneffekt am Bildschirmrand zeigt an: Bei aktiviertem 'Climax'-Modus wird des Geschehen kurzzeitig verlangsamt und Ihr könnt mehr Gegner per Zielkreuz aufschalten als sonst.

Strategie oder Planung sind Fremdwörter, klassische Balleraction kombiniert mit flotten Ausweichrollen steht im Vordergrund. Die neumodische Zugabe ist der 'Climax'-Modus: Habt Ihr durch Abschüsse eine Leiste gefüllt, könnt Ihr die Zeit verlangsamen und Gegner noch besser aufs Korn nehmen.

Grafisch bringen die PS3- und Xbox-360-Umsetzungen den Automaten tadellos auf den Bildschirm: Das Geschehen bleibt stets so superflüssig wie rasend schnell, die Explosionen sehen knallig aus und die hübschen Landschaften der 13 kurzen Levels überzeugen mit vielen Grafiksets. Trotz gelegentlicher Alternativrouten und Spezialaufträge ('Erledige das plötzlich auftauchende Geheimflugzeug') dürft Ihr keinen Tiefgang erwarten, ein Durchlauf des Ballerspektakels dauert nur 20 Minuten – typisch Spielhalle eben. Für die Heimumsetzung gibt es lediglich den 'EX-Modus' als Dreingabe – hier spielt Ihr Modifikatoren wie stärkere Geschütze oder mehr Continues frei. Habt Ihr Lust auf ebenso unkompliziertes wie spektakuläres Krach-Bumm-Kino für zwischendurch, dann ist "After Burner Climax" genau das Richtige. *us*



360 Bei Flügen durch Felsschluchten müsst Ihr Euch zusätzlich mit Bodengeschützen herumschlagen.



360 Feuerball im Dunklen: Die Landschaften von "Climax" fallen grafisch überraschend unterschiedlich aus.

SPIELSPASS

Entwickler **Sega, Japan**
Hersteller **Sega**
Preis **10 Euro**

7

Ogre Battle 64: Person of...

Wii **Strategie** 

Die Strategiespiele für das N64 waren an einer Hand abzuzählen, der beste Taktik-Titel – "Ogre Battle 64" – erscheint nun erstmals in Europa. Die Mischung aus groß angelegten Echtzeit-Schlachten und detailliertem Micro-Management ist gut zehn Jahre nach ihrem Erscheinen immer noch weitgehend einzigartig und spaßig. Anstatt einzelne Figuren zu bewegen, kommandiert Ihr kleine Gruppen über die Schlachtfelder, nehmt Stützpunkte ein und greift nur leicht in die Kampfszenen ein. Nicht nur dank der Seltenheit des bisher nur als Import erhältlichen Modul-Originals ist die "Person of Lordly Caliber" ein Pflicht-Download für Konsolen-Strategen. *tn*

Wii Kämpfe und Zwischensequenzen setzen auf einen Render-Look.



Castlevania: Rondo of Blood

Wii **Action-Adventure** 

"Castlevania: Rondo of Blood" für die PC-Engine gilt als eine der besten klassischen "Castlevania"-Episoden – zu Recht! Schicke Bitmap-Grafik, ein exzellenter CD-Soundtrack, famos ausgetüftelte Stages und ein praktisches Speichersystem machen das Spiel zum zeitlosen und teuer gehandelten Klassiker. Auch wenn (oder gerade weil) das exzellente Action-Jump'n'Run bereits als technisch sehr schwache Emulation im PSP-Remake "The Dracula X Chronicles" freispielbar war, lohnt der Download: Die Virtual-Console-Fassung bietet 60Hz, kristallklaren Sound, knackscharfe Grafik und zeitlos gute Spielbarkeit – Kauf wärmstens empfohlen. *tn*

Wii Gleich im ersten Level verfolgt Euch ein wütender Dämonenstier.

SPIELSPASS

Entwickler **Konami, Japan**
Hersteller **Konami**
Preis **9 Euro**

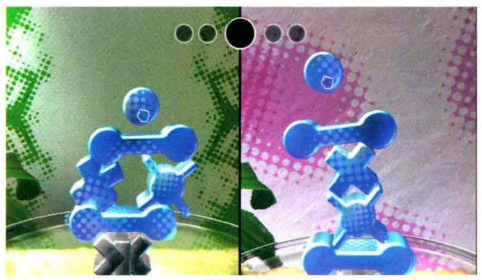
8

Art of Balance

Wii Geschicklichkeit 



Wii Das Eckige soll aufs Runde? Hoffentlich bleibt die Konstruktion so liegen – vor allem, weil das orange Feld zeigt, dass die Belastung dieses Steins kritisch wird.



Wii Duellieren sich zwei Baumeister, sind zwei Faktoren entscheidend: Wer kommt zuerst auf die richtige Idee – und kann er sie dann auch vor dem Rivalen umsetzen?

Das kleine deutsche Entwicklerteam Shin'en kennen Zocker am ehesten durch seine Handheld-Shoot'em-Ups: "Iridion" (GBA) und "Nanostray" (DS) holten aus den Nintendo-Geräten grafisch jede Menge heraus. Für ihr neues WiiWare-Werk wählen die Münchener einen ganz anderen Ansatz: Statt Krawall und Technik-Feuerwerk stehen bei "Art of Balance" Konzentration und Ruhe im Mittelpunkt. Auf dem Bildschirm seht Ihr eine Schale Wasser, in dessen Mitte ein oder zwei Steinfiguren aus der Oberfläche herausragen. Auf denen sollt Ihr nun mehrere Klötze so aufschichten, dass das Gebilde einige Sekunden lang ruhig steht und nichts ins Nass fällt. Das klingt simpel, wird aber bald anspruchsvoll: Die Bauteilformen werden komplizierter, runde Elemente liegen zwangsläufig instabiler und Sonderelemente sorgen für knifflige Situationen. Glasblöcke halten nur ein gewisses Gewicht aus oder gehen nach ein paar Sekunden kaputt. Eure Konstruktionen gehorchen penibel genau den Gesetzen der Physik, deshalb ist geschickte Planung und ein ruhiges Händchen beim Ablegen eines Steins Pflicht. Selbst wenn Ihr immer wieder einen neuen Anlauf nehmen müsst, sorgen die entspannende Umgebungsgrafik und sanfte Musik für Beruhigung. "Art of Balance" schafft es, aus dem simplen Rezept einen potenten Geschicklichkeitstest mit 'Nur noch eine Runde'-Effekt zu mixen, der Euch nicht loslässt, bis Ihr die 100 Aufgaben gemeistert habt. Und dann gibt es da noch die Möglichkeit, sich mit einem Kumpel zu messen... *us*



SPIELSPASS

Entwickler Shin'en, Deutschl.
Hersteller Shin'en
Preis 8 Euro



9

Zombie Panic in Wonderland

Wii Action 



Wii Die Untoten geben keine Ruhe: Weil die Zombies aber anfangs noch recht lahm zu Fuß sind, habt Ihr sie mit Eurer Standardwaffe im Griff.

Panik im Wunderland, denn untote Gesellen wollen alles zerstören. Deshalb packt Ihr als letzte verbliebene Verteidigung Eure Wumme aus und mäht die Zombiescharen nach bester "Cabal"-Manier nieder. Wie beim Arcade-Vorbild steuert Ihr im Vordergrund Euren Charakter und weicht Geschossen aus, während Ihr per Remote das Zielkreuz über den Bildschirm wandern lasst. Das einfache Prinzip spielt sich unterhaltsam und gewinnt durch Elemente wie zerstörbare Umgebungen und dicke Obermotze etwas an Tiefe. Jedoch schleichen sich trotz für Wii-Verhältnisse sehr schicker Grafik bald erste Ermüdungserscheinungen ein: Das Spieltempo bleibt lange Zeit gemächlich und Eure Zweitwaffen wie ein Flammenwerfer leiden unter chronischem Munitionsmangel. *us*



SPIELSPASS

Entwickler Akaoni Studio, ESP
Hersteller Akaoni Studio
Preis 10 Euro

6

Muscle March

Wii Geschicklichkeit 



Wii Posen in Unterhosen: Nur wer mit dem Muskelmann die richtige Haltung einnimmt, kommt weiter.

In Sachen Albernheiten macht den Japanern so schnell keiner etwas vor. Ein böser Bube mopst den Bodybuildern ihr Protein, die nehmen sofort die Verfolgung auf. Alles was Ihr dabei tut, ist per Remote und Nunchuk passende Posen einzunehmen, damit Euer Bodybuilder durch entsprechend geformte Löcher in den Wänden passt – auf lange Sicht nicht allzu aufregend.

Die Umsetzung des nicht veröffentlichten Arcade-Spiels aus dem Jahre 2006 ist anspruchslos und die Bewegungserkennung könnte zuverlässiger sein. Doch die haarsträubend alberne Präsentation entschädigt ein wenig für die spielerischen Schwächen. Der Muskel-Marsch ist kein sonderlich gutes Spiel, für ein paar Lacher in geselliger Runde aber allemal gut. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler Namco, Japan
Hersteller Namco-Bandai
Preis 5 Euro

5

Nippon und die starken Männer

Im Westen ist der aufgepumpte Space Marine immer noch eine beliebte Heldenfigur, in Japan amüsiert man sich dagegen eher über Steroid-geformte Muskel-Machos.

Japaner haben einen ungewöhnlichen Sinn für Humor. Wer sich öfter mit Nippon-Titeln abseits des Mainstreams beschäftigt, kann das bestätigen. Sie amüsieren sich königlich über wuselige Tintenfische, haben einen ausgeprägten Sinn für Schadenfreude und sind auch dem Fäkalhumor keinesfalls abgeneigt. Aber ein Quell der Belustigung fällt besonders auf: Aus irgendeinem Grund finden die Japaner Bodybuilder so unfassbar komisch, dass sie ihnen ganze Spiele widmen.

Lustige Muskelmänner

Da gibt es zum Beispiel Masayas "Cho Aniki"-Reihe: Hier ballert Ihr Euch durch Horden von gezeichneten oder sogar digitalisierten Muskelmännern. In Namco-Bandais aktueller WiiWare-Veröffentlichung "Muscle March" jagt Ihr als Steroid-Monster hinter einem frechen Protein-Dieb her – alberne Gags und wenig subtile homoerotische Anspielungen geben sich hier die Klinke in die Hand. Im Beat'em-Up "BlazBlue" ist Bang, der Charakter mit den perfekt definierten Muskeln, gleichzeitig der 'Klassenclown'. Und im Rollenspiel-Klassiker "Final Fantasy VII" bekommt Held Cloud seine Mädchenperücke ausgerechnet in Midgars wärmster Mucki-Bude...

Warum ist das so? Wir sind der Sache auf den Grund gegangen – beziehungsweise auf die Gründe, denn derer gibt es gleich zwei. Tomo Ohno von "BlazBlue"-Entwickler Arc Systems Works kommt nach kurzem Nachdenken zu folgendem Schluss: "Ich glaube, es ist vor allem eine bestimmte Generation, die Bodybuilder lustig findet. Der Grund dafür ist eine alte Anime-Serie, die in den 1970er-Jahren im japanischen Fernsehen lief: 'Kinnikuman'. Die Hauptfigur dort war unheimlich muskulös, gleichzeitig aber auch sehr albern und etwas dümmlich. Viele der heutigen Spiele-Entwickler sind mit 'Kinnikuman' aufgewachsen und verbinden deswegen Bodybuilder immer noch mit dieser lustigen Figur. Der Grafiker, der die Figur Bang in unserem Spiel "BlazBlue" erstellte, trainiert selbst und hat deswegen extrem großen Wert auf die ausdefinierten Bauchmuskeln gelegt, gleichzeitig ist Bang aber auch ein eher witziger, alberner Charakter."

Ansonsten ist die Belustigung über wogende Muskelberge ein asiatisches Phänomen, das sich in zahlreichen Kung-Fu-Filmen beobachten lässt: Der Held ist ein drahtiger, eher kleiner Bursche – seine Widersacher, insbesondere wenn sie aus dem Westen kommen, sind oft dümmliche, unbewegliche Muskelberge. Die mögen stark sein, haben aber dem Kung Fu des Helden nichts entgegenzusetzen – erneut ist der Bodybuilder der fleischigtumbe Haudrauf, der dem Helden körperlich über-, geistig aber klar unterlegen ist. "Der asiatische Held entwickelt sich durch eine Mischung aus Geschick, geistiger Kraft und Philosophie zum großen Kämpfer. Der Bodybuilder ist dagegen an Äußerlichkeiten interessiert. Da liegt es doch nahe, dass er lächerlich gemacht wird", erklärt Medienwissenschaftler und Autor Knut Brockmann. "Da sind auf der einen Seite die asiatischen Meister der Kampfphilosophie und dann die körperlich aufgeblasenen Muskelprotze des Westens. Natürlich muss dann ein Bruce Lee einem Chuck Norris zeigen, wo es lang geht: Denn Letzterem fehlt es an Geist und Geschick." *tn*

Wo sind die Muskelmänner?



CHO ANIKI
(Masaya – PC-Engine, SNES, PSone, Saturn, PS2, PSP)
Der Klassiker – ballert Euch durch groteske Levels voller gezeichneter oder digitalisierter Muskelmänner. Der erste PC-Engine-Teil ist sogar dank Virtual Console für Wii in Europa erhältlich!



FINAL FANTASY VII
(Square Enix – PSone)
Nach einer ersten Begegnung in Midgar trifft Cloud immer wieder auf den offen homosexuellen Bodybuilder Mukki. Auch eine benötigte Frauenperücke bekommt Cloud in einer ziemlich warmen Muckibude in Midgar.



BARE KNUCKLE 3
(Sega, Mega Drive)
Nur im japanischen Original von "Streets of Rage 3" trefft Ihr auf Ash: Der aufgepumpte Muskelmann stakst mädchenhaft in seiner Lederkluft umher und wurde für die West-Fassungen aus dem Spiel entfernt.



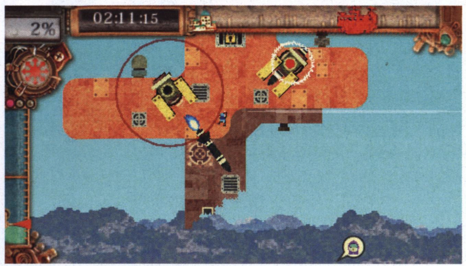
GODHAND
(Capcom – PS2)
In der ersten Spielhälfte bekommt es Held Gene mit einem Paar tuntiger Bodybuilder zu tun, die ihm nur zu gerne an die Wäsche wollen.

MUSCLE MARCH
(Namco-Bandai – WiiWare)
Gerade im WiiWare-Shop erschienen: Die überzeichneten Bodybuilder rennen in bester Benny-Hill-Manier dem bösen Proteindieb hinterher und erfreuen immer wieder mit lustig animierten Tänzchen.



Patchwork Heroes

PSP **Geschicklichkeit** 



PSP Immer diese Störenfriede: Die Kanonen nehmen Euch ins Kreuzfeuer – sägt ihr Segment ab und schon habt Ihr Ruhe.

"Patchwork Heroes" ist einer dieser originellen Titel Marke "PaRappa the Rapper" oder "LocoRoco", mit denen Sony Gamer hin und wieder beglückt: Ein origineller Grafikstil trifft auf ein ebenso simples wie spaßiges Spielkonzept – dieses Rezept beherrschen die japanischen Entwickler immer noch perfekt. Ihr müsst Eure Heimatstadt vor anrückenden Luftschiffen verteidigen, bevor die ihre Bombenlast abwerfen. Dazu klettert Ihr gemeinsam mit ein paar Helfern auf der Außenhülle der Ungetüme herum und sägt Stück um Stück ab, bis das Schlachtschiff funktionsunfähig ist. Dabei helfen verschiedene Extras, eine Mojo-Leiste, die Euch schneller macht und durch gepanzerte Abschnitte sägen lässt, sowie die Möglichkeit, Bomben zu zünden. Außerdem befreit Ihr auf jedem Schiff eine Handvoll Gefangener, die zugleich als Bombenleger und Lebensenergie dienen. Jedes Kampfschiff stellt einen Level dar, beim fröhlichen Sägen sind Eure Geschicklichkeit und Euer Intellekt gefragt: Spätere Schiffe zerteilt Ihr nur durch vorausschauende Planung.



PSP Der hübsch anzusehende Grafikstil erinnert an farbenfrohe Papier-Collagen.

30 Levels und einige Herausforderungen erwarten Euch, den größten Spaß habt Ihr mit "Patchwork Heroes" aber, wenn Ihr es in kleinen Happen genießt. Das clevere Spielprinzip erinnert an Taitos "Qix" und Namcos "Dig Dug 2", fällt aber durch die unterschiedlich geformten Luftschiffe und die Extras weitaus abwechslungsreicher aus. Zudem gewinnt der fröhliche Sägespaß durch seinen hervorragenden Soundtrack und den originellen, eigenständigen Grafikstil noch einmal gewaltig an Charme. *tn*



Aqua Panic

PS3 **Denken** 

Für den DS schaffte es "Aqua Panic" als Modul nach Europa, auf PSP gibt es das Fischvergnügen nur als Import (oder im PlayStation Store). Die PS3-Fassung ist lediglich als Download erhältlich und einen Blick wert, denn hier wird das "Lemmings"-Konzept gewitzt neu interpretiert. Eure Aufgabe ist es, Fischschwärme von oben nach unten an Gefahren vorbei in ein Gewässer zu geleiten. Dazu manipuliert Ihr mit Bomben die Umgebung und pflanzt Blumen, um die Kiemenatmer nicht davonschwimmen zu lassen. Manchmal verliert Ihr in den bunten Umgebungen etwas die Orientierung, das bremst den Spaß am Fischehüten aber nur wenig. *us*



PS3 Schafft die Fische unbeschadet ins Wasser unten – doch der Weg ist mit Gefahren gespickt.



Rage of the Gladiator

Wii **Action** 

Als Gladiator wider Willen tretet Ihr mit Kriegshammer und Schild elf Gegnern in Ego-Sicht gegenüber. Wie bei "Punch Out!!" liegt der Schlüssel zum Sieg im Erkennen und Kontern der Strategien des Gegners. Auch RPG-Elemente kommen zum Einsatz: Zwischen den Kämpfen verbessert Ihr Eure Kampfwerte und lernt magische Attacken. Grafisch ist "Rage of the Gladiator" einer der aufwändigsten WiiWare-Titel, auch die Spielbarkeit überzeugt: Unter drei Steuerungs-Optionen (inklusive Wii MotionPlus) findet jeder die für ihn griffigste Variante – das ist besser als bei manch 'großem' Spiel. *tn*



Wii Minotauren und mehr: In der Arena erwarten Euch abwechslungsreiche Herausforderer.

SPIELSPASS
Entwickler **Ghostfire G., USA**
Hersteller **Ghostfire Games**
Preis **10 Euro**
8

Neue Download-Spiele

PlayStation 3

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Aqua Panic HD	Eko System	–	Spaßiger "Lemmings"-Verwandter mit vielen Levels, nur teils etwas unübersichtlich (Test auf Seite 130).	10 €	7
Final Fight: Double Impact	Capcom	Arcade	"Final Fight" und "Magic Sword" im Sidescroll-Prügler-Doppelpack – etwas angestaubt, aber doch launig.	10 €	7
Namco Museum Essentials	Namco-Bandai	Arcade	"Pac-Man", "Galaga", "Dig Dug", "Dragon Spirit" und "Xevious" (alt und Update) für alle, die sie noch nicht haben.	10 €	7
Oddworld: Abe's Oddysee *	Oddmobb Inc.	PSone	Liebevoll gemachtes Action-Adventure mit viel Charme, der heute noch zündet (Test in MAN!AC 09/97).	5 €	8
Sam & Max: The Devil's Playhouse	Telltale Games	–	Der dritte Point'n'Click-Ausflug des Duos hält die Qualität der Vorgänger und erscheint in monatlichen Episoden.	25 €	8
Section 8	TimeGate Studios	–	Die PS3-Fassung des ordentlichen Ego-Shooters gibt es nur als Download (Xbox-360-Test in M! 12/09).	25 €	7
Wakeboarding HD	TikGames	–	Ordentliche Mischung aus Rennspiel und Trendsport-Trickserei mit guter Optik, aber wenig Abwechslung.	15 €	5

Xbox 360

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Final Fight: Double Impact	Capcom	Arcade	Das Spielhallen-Duo punktet mit authentischer Präsentation und jederzeit nutzbarem Koop-Modus.	10 €	7
Mega Man 10	Capcom	–	Neue Hüpfabenteuer im 8-Bit-Look – diesmal auch von Nicht-Profis spielbar (Test in M! 05/10).	10 €	7

* läuft auch auf PSP

Super Yum Yum Puzzle Adv.

DSi **Denken** 

Als wackeres Chamäleon stapft Ihr durch knapp 50 Levels mit dem Auftrag, alle Früchte zu naschen. Allerdings könnt Ihr nur Obst mampfen, das die gleiche Farbe hat wie Ihr – und Eure ändert sich, falls Euer verspeistes Objekt andersfarbige Blätter trägt. Daraus schnitzten die Entwickler einfallsreiche Rätsel, schlampten dafür aber bei der technischen Umsetzung. Die nett gezeichneten Levels ruckeln und der Sound ist dünn – angesichts des hohen Preises gibt es dafür einen Rüffel. *us*



DSi Anfangs noch entspannt: Die Rätsel im farbenfrohen Cartoon-Look lassen später die grauen Zellen rauchen.



SPIELSPASS
Entwickler **AirPlay, England**
Hersteller **Mastertronic**
Preis **8 Euro**
6

AlphaBounce

DSi **Geschicklichkeit** 



DSi Auf den Spielfeldern ist eine Menge los.

Ihr arbeitet Euch auf einer Weltallkarte felderweise vor, indem Ihr "Arkanoid"-Levels absolviert – zur Belohnung gibt es gelegentlich aufrüstbare Extras. Durch Hunderte Spielfelder ist für Umfang gesorgt, allerdings spielt sich das Ganze etwas hektisch: Fast jeder abgebaute Stein hinterlässt ein Extra, weshalb gezieltes Aufklauben kaum drin ist und das Geschehen unübersichtlich wird. *us*



SPIELSPASS
Entwickler **Motion Twin, FRA**
Hersteller **Mad Monkey Studios**
Preis **5 Euro**
6

Neue Download-Spiele

Wii

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Art of Balance	Shin'en	–	Hochgradig motivierende Objektstapelei mit schlichter, aber ansprechender Präsentation (Test auf Seite 128).	8 €	9
Blaster Master	Sunsoft	NES	Unterhaltsames Sidescroll-Abenteuer mit "Metroid" und "Zelda"-Anklängen.	5 €	8
Bloons	Hands-On Mobile	–	Werft Darts und trefft Ballons – Fummelsteuerung und unnötig harte Zielvorgaben verleiden den Spaß.	5 €	2
Castlevania: Rondo of Blood	Konami	TurboGrafx-16	Klassisches Action-Abenteuer, das noch ohne die "Metroidvania"-Zutaten auskommt (Test auf Seite 127).	9 €	8
Chronos Twins DX	EnjoyUp Games	DS	Aufgehübschte Umsetzung des interessanten DS-Jump'n'Shoots, bei dem Ihr zwei Helden zugleich steuert.	7 €	6
Diner Dash	Hudson	–	Ordentliche Umsetzung der flotten Kellnerinnen-Simulation, die aber die Wii-Steuerungsvorzüge ignoriert.	10 €	7
Family Mini Golf	Arc System W.	–	Unspektakuläres, aber ordentlich spielbares Minigolf mit wenig Optionen und drei Kursen.	5 €	5
Fatal Fury Special	D4 Enterprise	Neo-Geo	Leicht aufgemotzter Beat'em-Up-Nachfolger von Teil 2, aber im Vergleich zu den "Real Bout"-Teilen gealtert.	9 €	7
Lernen mit den PooYoos, Teil 2	Lexis Numerque	–	Hübsch inszeniertes Lernspiel für Vorschulkinder, das sogar technisch überzeugt.	5 €	5
Mega Man 4	Capcom	NES	Wer mit Teil 9 und 10 der knackigen Hüpferei noch nicht genug hat, bekommt hier Nachschub von gestern.	5 €	5
Milon's Secret Castle	Hudson	NES	"Super Mario"-Verschnitt, nur mit schwächerer Optik und mächtig frustrierenden Bossen.	6 €	3
Muscle March	Namco-Bandai	–	Wahnwitzig schräger Reaktionstest, der spielerische Defizite mit Humor ausgleicht (Test auf Seite 128).	5 €	5
Ogre Battle 64: Person of Lordly Cal.	Square Enix	N64	Hochkarätige Strategie-Perle, die erstmals in Europa erhältlich ist (Test auf Seite 127).	12 €	9
Rage of the Gladiator	Ghostfire Games	–	"Punch-Out!!" in der Kampfarena – technisch und spielerisch gelungen und ausgereift (Test auf Seite 130).	10 €	8
Super Mario Kart	Nintendo	SNES	Der Fun-Racer-Klassiker kann mit seinen Nachfolgern nicht mehr mithalten, macht aber immer noch Laune.	8 €	8
Zombie Panic in Wonderland	Akaoni Studio	–	Schick präsentierter Zielkreuz-Shooter, dem aber das gewisse Etwas abgeht (Test auf Seite 130).	10 €	6

Sony PSP

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Patchwork Heroes	Sony	–	Originell in Szene gesetzter, skurriler Geschicklichkeitstest mit "Qix"-Einschlag (Test auf Seite 130).	8 €	8
Pinball Heroes	Sony	–	Gutes Flipper-Quartett basierend auf "Pain", "High Velocity Bowling", "Everybody's Golf" und "Uncharted".	10 €	6

Nintendo DSi

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
AiRace: Tunnel	Qubic Games	–	Bieder inszenierte, aber flotte Flugzeugraserei durch einen Endlostunnel – für den Preis akzeptabel.	2 €	5
AlphaBounce	Mad Monkey St.	–	Guter "Arkanoid"-Nachahmer mit RPG-Einschlag, bei dem weniger mehr gewesen wäre (Test auf Seite 131).	5 €	6
Game & Watch	Nintendo	–	Die Uralt-LCD-Klassiker Chef, Helmet, Judge, Manhole, Mario's Cement Factory & Vermin liebevoll umgesetzt.	je 2 €	–
Gangstar 2: Kings of L.A.	Gameloft	–	Uninspirierter "GTA"-Klon mit größeren Sprites, aber mäßiger Steuerung und lahmen Missionen.	5 €	4
Kampf der Giganten	Ubisoft	DS	Diesmal wird die "Rückkehr der Urzeitmonster" in abgespeckter Häppchenform verabreicht.	8 €	5
Libera Wing	Pixel Federation	–	Ordentliche Tower-Defense-Strategie, bei der Ihr diesmal auch die Rolle der Angreifer übernehmen könnt.	8 €	6
Mr. Driller: Drill Till You Drop	Namco-Bandai	–	Wenig ambitionierte Neuauflage der Tempo-Bohrerei, aber sauber in Szene gesetzt und zwischendurch nett.	5 €	6
Oscar in Movieland	Virtual Playgr.	–	Immer noch zu bunte und unübersichtliche Fortsetzung der "Toyland"-Hüpferei mit nervigem Speichersystem.	8 €	3
Photo Dojo	Nintendo	–	Simple, aber launige Klopperei, in der Ihr die Kämpfer aus geschossenen Fotos zusammenbaut.	2 €	6
Pocket Pack: Words & Numbers	Mere Mortals	–	Sammlung von Wort- und Zahlenrätseln wie "Sudoku": nicht spannend, aber immerhin abwechslungsreich.	5 €	5
Puzzle to Go Diddl	Tivola	–	Unspektakuläre Puzzle-Legerei mit solider Motivmenge, aber ansonsten keinerlei interessanten Gimmicks.	5 €	4
Spaceball: Revolution	Virtual Toys	–	Für zwischendurch unterhaltsame Mischung aus Schießbude und 3D-"Breakout" (Test in M! 11/09).	5 €	6
Super Yum Yum Puzzle Adventures	Mastertronic	–	Launige Knobelei rund um farbenbasierte Rätsel, technisch etwas lieblos (Test auf Seite 131).	8 €	6
System Flaw Recruit	Enjoy Gaming	–	Ballert auf Aliens, die in per DSi-Kamera live gefilmter Umgebung herumschwirren – Idee cool, Ausführung öde.	5 €	4
The Price is Right	Ludia	–	Spaßfreie Versoftung der schon lange in den RTL-Archiven verschwundenen Gameshow "Der Preis ist heiß".	8 €	2

Neuerscheinungen vom 18.3. bis zum 16.4.

IMPORT

Yuzo Koshiro hat ein Herz für Indies

SPIELE • Unter den über 800 Indie Games des Xbox Live Marktplatzes gibt es zwar schon eine Handvoll aus professionellen Entwicklerhänden, der Ritterschlag für das Download-Angebot kommt aber im Frühjahr aus Japan. Dann veröffentlicht das Studio des legendären Spielemusik-Komponisten Yuzo Koshiro (u.a. "Streets of Rage") mit "Mamotte Knight" ein im klassischen 8-Bit-Stil gehaltenes Action-RPG, bei dem Ihr Mauern aufbaut, um Feinde fernzuhalten. Ganz besonders wichtig: Der Meister selbst hat die Musik dazu eingespielt – das wird auf jeden Fall ein Klanggenuss.





Der Meister-Musikus und sein neues Werk: Yuzo Koshiros "Mamotte Knight" wird ein Xbox-360-Indie-Game.

Lass dich kuscheln



SPIELE • In M! 04/10 haben wir Euch im Rahmen unseres Japan-Specials auch sogenannte 'Dakimakura'-Kissen vorgestellt – mannshohe Kissen, die mit ansprechend illustrierten Bezügen versehen sind. Anlässlich der Veröffentlichung des PSP-Remakes des PS2-Alchemie-Rollenspiels "Atelier Judie" spendiert der Hersteller Gust sammelwütigen Textilfetischisten ein neues Exemplar: Auf dem aus widerstandsfähigen Stoff gefertigten Bezug ist das mysteriöse neue Mädel aus dem Abenteuer aufgedruckt. Für Eure 80 Euro bekommt Ihr aber nicht nur den Bezug, sondern auch einen Download-Code für sechs Sprachnachrichten wie "Das tut weh" oder "Ich lasse mich gern am Kopf streicheln" – ein Schelm, wer Böses dabei denkt...



„Atelier Judie" – als PSP-Spiel harmlos, in Kissenform fast schon verrucht.

Soundtrack-Perlen aus Fernost

SOUNDTRACKS • Von allen in Europa veröffentlichten "Final Fantasy"-Episoden dürfte Teil 11 die am wenigsten gespielte sein – populär ist das MMORPG in Fankreisen aber immer noch. Deshalb ließ Square Enix japanische Anhänger abstimmen, welche 27 Songs auf der Mitte Mai zum achten Jahrestag erscheinenden Musik-CD enthalten sein sollten. Konami spart sich dagegen Auswahlkriterien: Die "Akumajo Dracula Best Music Collection Box" umfasst 18 CDs mit den Soundtracks aller "Castlevania"-Spiele, ein paar neuen Remixes von Stammkomponistin Michiru Yamane und eine Making-of-DVD – als Bonus gibt es ein neckisches Schlüsseltäschchen dazu. Billig ist der Spaß nicht, etwa 170 Euro werden dafür fällig.



Einmal nur wollt Ihr ein Böser sein?

SPIELE • Endlich dem strahlenden Helden eins auswischen! In Aquires "Yuusha No Kuseni Namaikida: 3D" ("Obwohl's ein Held ist, ganz schön vorlaut!") müsst Ihr den Teufel persönlich vor nervigen Helden schützen. Dazu bastelt Ihr mit verschiedenen Werkzeugen in bester "Dig Dug"-Manier Labyrinthe aus vorgegebenen Feldern, lasst diverse Monstrositäten entstehen, positioniert den Beelzebub strategisch klug in Eurem Dungeon und hofft auf des Helden Untergang. Die neueste Inkarnation der Serie unterstützt sogar 3D-Technologie (zückt schon mal die rot-blauen Pappbrillen). 3D steht aber auch für drei Dungeon-Arten: Zu den Story-Dungeons, denen die Elemente Himmel, Erde oder Wasser zugeordnet sind, gesellen sich diverse Missionen und ein Zweispieler-Modus. Der Titel ist seit Anfang März in Japan für ca. 30 Euro auf UMD und für 22 Euro als Download erhältlich. Wem die Schilderung oben bekannt vorkommt, der täuscht sich nicht: Der erste Teil der Reihe landete im vergangenen Herbst unter dem nicht minder schrägen Titel "Holy Invasion of Privacy, Badman" (70% in M! 11/09) in deutschen Läden. Auch der zweite Teil wird im Mai in Europa an den Start gehen als "What Did I Do to Deserve This, My Lord!? 2". Grund für die andere Betitelung ist laut Nippon Ichi ein Namenskonflikt – mutmaßlich hatte der Fledermausdetektiv gemeckert...

Humor im Klassik-Look: Die Pixeloptik lässt bewusst die PSP-Stärken aus.

10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

präsentiert von PLAY-ASIA

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Attack of the Movies 3D	Majesco	360/Wii	30 €	USA	18. Mai
Backbreaker	505 Games	PS3/360	50 €	USA	25. Mai
Blue Dragon: Awakened Shadow	D3 Publisher	DS	35 €	USA	18. Mai
Daisenryaku Perfect	System Soft	PSP	45 €	Japan	27. Mai
Dawn of Heroes	Majesco	DS	30 €	USA	25. Mai
Death Smiles IIX	Cave	360	60 €	Japan	20. Mai
Hexyz Force	Atlus	PSP	30 €	USA	25. Mai
Trauma Team	Atlus	Wii	40 €	USA	18. Mai
What Did I Do to Deserve This 2	Nippon Ichi	PSP	30 €	USA	4. Mai
World Soccer Winning Eleven 2010	Konami	PS3	50 €	Japan	20. Mai

IMPORT-TICKER »

+++ Mech-Comeback: "Metal Geat Solid"-Guru Hideo Kojima verbreitet im Internet erste Hinweise auf sein nächstes Projekt, das womöglich "Zone of the Enders 3" sein könnte. +++ Mai-Comeback: Im Vorgänger wurde sie schmerzlich vermisst, deshalb wird SNK Playmore bei "King of Fighters XIII" die wohlproportionierte Mai Shiranui wieder antreten lassen. +++ Retro-Comeback: Im japanischen PlayStation Store ist seit Kurzem mit "Battle Ace" das erste Mal ein SuperGrafx-Spiel als Download erhältlich. +++

Shiren the Wanderer

Wii Rollenspiel 



Wii Endgegner Centipede streckt alle Sechse von sich, wenn Ihr ihn mit Partykumpel Sensei Schritt für Schritt einkreist und abwechselnd in die Mangel nehmt.



Wii Traditionsbewusstes Design: Oberteufel Tengu und seine drei Dämonenkumpels spielen auf asiatische Mythen an.

Fallgruben, Tretminen, und jede Menge mordlüsterner Monstrositäten – das ist der Stoff, aus dem Dungeoncrawler-Träume sind. Jeder Schritt kann den Tod bedeuten und Ihr habt verdammt viele Schritte vor Euch, wenn Ihr durch alle Zufalls-Dungeons in Chunsofts "Shiren the Wanderer" wandern wollt.

Dabei kommt die Wii-Version lange nicht mehr so unbarmherzig daher, wie das die Harten unter Euch von anderen "Mystery Dungeon"-Spielen kennen. Shiren darf nämlich neuerdings einstellen, ob er seinen Rucksackinhalt nach einer missglückten Expedition behalten darf. Die gesammelten Erfahrungspunkte bleiben in jedem Fall erhalten. Das entschärft den bekannten Spielmix aus schrittweiser Dungeon-Erkundung und Item-Management im einzig sicheren Vorratsgebäude. Die Rettungsmissionen aus dem DS-Vorgänger sind demnach überflüssig geworden. Enttäuschte Hardcore-Veteranen entschädigt Chunsoft mit den zwei neuen Helden Sensei und Asuka, die Shiren und seinem Frettchen auf ihrer Reise beistehen.

Storytechnisch bekommt Ihr eine halbwegs interessante Legende um eine tausendjährige Prinzessin aufgetischt. Bergpässe, Schreine und Geisterhäuser werden als zweckmäßige 3D-Labyrinthe isometrisch dargestellt, in denen nett modellierte Figuren etwas zu zackig umherstaksen.

Insgesamt ein atmosphärisch dichtes Einsteigerabenteurer für angehende Kellerforscher, deren Frustresistenz bislang nicht ausreichte, um eine "Mystery Dungeon"-Tortur durchzustehen. *mw*

Entwickler **Chunsoft, Japan**
Hersteller **Atlus**
D-Termin **nicht bekannt**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: englisch**

» schrittweise erkundbare Zufalls-Dungeons
» 3 Charaktere, wahlweise KI-Steuerung

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**70**
Multiplayer	–	
Grafik	6 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » Nicht mehr ganz so unbarmherzige, doch nach wie vor motivierende Dungeon-Parade in einem feudalen Cartoon-Japan.

Shin Megami Tensei: Strange Journey

 Rollenspiel 

In der Antarktis breitet sich ein mysteriöses Energiefeld aus, das immer weiter wächst und irgendwann die ganze Welt zu verschlingen droht. Bevor es soweit ist, macht sich eine Expedition auf den Weg in die nun "Schwarzwelt" genannte Anomalie. Doch es kommt, wie es kommen muss: Alles geht schief und schließlich ist es an Euch, die Schwarzwelt und ihre dämonischen Bewohner zu erkunden.



DS Im oberen Screen erforscht Ihr die mysteriöse Struktur, der untere zeigt an, wo Ihr Euch gerade befindet.

Das tut Ihr aus der Ego-Perspektive. Wie beim direkten Fantasy-Verwandten, dem DS-Dungeoncrawler "Etrian Odyssey", bewegt Ihr Euch Feld für Feld vorwärts und dreht Euch in 90°-Schritten, während auf dem unteren Bildschirm eine Karte mitgezeichnet wird. Trefft Ihr auf Monster, könnt Ihr die nicht nur verhauen: Serientypisch ist es oft lohnenswerter, die dämonischen Widersacher zu überreden, sich Euch anzuschließen oder Euch mit etwas Geld, Informationen oder einem praktischen Item auszuhelfen. Dabei müsst Ihr herausfinden, wie Ihr mit einem Gegner am besten umspringt: Manchen schmiert Ihr Honig ums Maul, bei anderen kommt Ihr mit Drohungen weiter.



DS Kenntnis über elementare Stärken und Schwächen bei Freund und Feind ist der Schlüssel zum Sieg.

Ebenfalls typisch für "Shin Megami Tensei" sind die Monster-Fusionen. Anstatt langwierige Grinding-Sessions einzuschieben, verschmelzt Ihr lieber zwei Eurer Helfer zu einer mächtigeren Kreatur. Eurem Experimentierdrang sind dabei kaum Grenzen gesetzt.

"Strange Journey" ist lang, komplex und faszinierend. Grafisch macht das Spiel – von den tollen Monster-Designs einmal abgesehen – nicht allzu viel her. Die enorme Spieltiefe, das düster-spannende Setting und nicht zuletzt der hohe Bedienkomfort sorgen trotzdem für gute Zugänglichkeit und jede Menge Motivation. Ist Euch moderne Kost Marke "Final Fantasy XIII" zu lau, dann bekommt Ihr bei "Shin Megami Tensei" die volle Anspruchs-Breitseite. *tn*

Testmuster von Play-Asia · www.play-asia.com

Entwickler **Atlus, Japan**
Hersteller **Atlus**
D-Termin **nicht geplant**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: englisch**

» faszinierendes Setting
» extrem anspruchsvoll
» riesiger Umfang

SPIELSPASS



Singleplayer	8 von 10	**83**
Multiplayer	–	
Grafik	6 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » Mammut-Rollenspiel mit spannendem Setting für passionierte Dungeon-Forscher und Dämonen-Genetiker.

Tales of Monkey-iPhone!

› In Eurer aktuellen Ausgabe schreibt Ihr, dass Ihr weniger die Spiele als den Lifestyle-Aspekt des iPhones in den Fokus rücken wollt. Da frage ich: Muss das sein? Davon abgesehen, dass die Kolumne von Alexander Olma leider einfach schlecht ist, frage ich mich, was das eigentlich bringen soll. Apple-Freaks bewegt Ihr mit nur einer Seite kaum zum Kauf Eures Hefts. Zudem seid Ihr nunmal kein Lifestyle-Magazin, sondern eine Spielezeitschrift. Verwendet die Seite lieber, um über die Spiele des iPhones zu berichten. Allerdings sollte man auch mal die Frage stellen, ob Ihr überhaupt über das iPhone berichten müsst. Das Gerät ist keine Konsole, sondern ein Handy. Wie der PC keine Konsole, sondern ein Arbeitsgerät ist. Für beide gibt es zwar eine Menge Spiele, trotzdem hat es ja einen Grund, dass Ihr nur über Konsolen und nicht über PCs berichtet. Also, warum nehmt Ihr das iPhone auf, nicht aber das N-Gage oder Spiele für herkömmliche Handys? Meiner Meinung nach gehört das iPhone einfach nicht in die M!.

Anderes Thema: Wisst Ihr, ob "Tales of Monkey Island" auch mal auf Disc für Wii erscheinen wird? Ich will den Download-Vertrieb nicht unterstützen, solange es Alternativen gibt. Auf PC wird es sie geben, aber dank einer Werbeaktion von Telltale weiß ich auch, dass "Tales of Monkey Island" auf meiner Mühle nicht läuft, denn die Figuren werden unsichtbar. Also, entweder spiele ich das neue "Monkey Island" erst in Jahren auf einem neuen PC, oder es erscheint vorher auch eine Konsolenfassung auf Disc. Wisst Ihr was darüber?

Was ist eigentlich mit den Adventures von Deck 13? Seit "Venetica" läuft deren Engine auch auf Xbox 360 und bald auch auf der PS3. Wisst, ihr, ob sie darüber nachdenken, wenigstens einige ihrer Adventures umzusetzen? So teuer sollte das ja nicht mehr sein. Ich würde sie kaufen!

Christian Gräff

Auf einer Seite über Tausende von iPhone-Spielen zu berichten, dürfte der Lesbarkeit nicht zu Gute kommen, eine Auswahl hingegen wäre an Beliebigkeit kaum zu überbieten – oder hast Du diesbezüglich einen Vorschlag? Über das N-Gage haben wir seinerzeit indes berichtet.

Was "Tales of Monkey Island" betrifft, so wissen wir, dass der Entwickler Telltale auf seiner Homepage ankündigt, eine Disc-Version zu veröffentlichen, sobald alle fünf Episoden zum Download verfügbar sind. Die Rede ist dabei gar von einer Special Edition. Ob es der Abenteuer-Silberling auch nach Deutschland schafft, ist bislang noch nicht bekannt.

Über Umsetzungspläne der bisherigen Adventures von Deck 13 wissen wir noch nichts. Derzeit sind die Mitarbeiter damit ausgelastet, die PS3-Version von "Venetica" fertig zu stellen und auf Hochglanz zu trimmen.

Erotik in Spielen

› Nach dem Lesen des Japan-Specials in der vorletzten Ausgabe und insbesondere dem Thema 'Erotik in Japan' kam bei mir die Frage auf, warum es solche Spiele eigentlich nicht in Deutschland gibt. Es heißt doch immer "Sex sells", aber das Einzige, womit die westlichen Entwickler aufwarten können, ist scheinbar Blut und vielleicht noch eine schöne Dame im Spiel, um damit Werbung machen zu können. Ich rede hier auch nicht von Sex in Spielen sondern von Erotik. Warum nicht mal die schönen Seiten zeigen, statt immer nur unter Dauerstress die Welt zu retten und Terroristen zu töten. Das Einzige, was man hierzulande in diese Richtung bekommt, ist "Dead or Alive Xtreme". Könnt Ihr dazu nicht mal ein Special machen: Warum das so ist, was man vielleicht importieren kann und was sich überhaupt lohnt?

Matthias

Wir empfehlen "The Darkness" vom schwedischen Entwickler Starbreeze: Dort küsst der Held Jackie Estacado seine Freundin in einer Szene auf der Couch. Die ist uns bis heute im Gedächtnis geblieben, denn was ist schon erotischer als der Kuss zweier Liebenden? Darüber hinaus wird es tatsächlich dünn in Sachen Erotik: Die beiden "Mass Effect"-Rollenspiele und "Heavy Rain" wagen einen Ausflug in erotische Gefilde, die kleinen Sex-Eskapaden des "God of War"-

BITTE SCHREIBT AN:
leserpost@maniac.de
ODER:
Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Frag Dr. M!



Bis vor etwa zwei Monaten konnte ich mit meiner PSP ohne Probleme ins Internet. Weder an der PSP noch am WLAN-Router habe ich etwas verändert. Trotzdem kann ich nun plötzlich nicht mehr ins Netz. Die Verbindung zum Router wird noch aufgebaut. Sobald ich mich aber z.B. in einem Spiel einloggen oder auf eine andere Internetseite möchte, wird der "Verbindungsfehler 80 43 10 68" angezeigt. Mit dem Laptop funktioniert der Anschluss ohne Probleme. Woher kommt der Fehler?

Silvia Motzer

Über diesen Fehler klagen in letzter Zeit einige o2-Kunden, die den von o2 empfohlenen Internetrouter benutzen: Bei einer kürzlichen Aktualisierung von dessen Firmware wurden irrtümlich Einstellungen verändert. Dieses Update wird vom Anbieter automatisch eingespielt, der Fehler kann also plötzlich auftreten.

Um das Problem zu beheben, surfst Du mit dem Browser des Laptops ins Router-Menü (siehe Anleitung): Wählte die Option "Erweitert" und dann "Bandbreite". Anschließend entscheidest Du Dich für die Schnittstelle "W-LAN" und setzt die Geschwindigkeit auf den Wert "20.000". Zuletzt setzt Du den Haken im Kästchen der Funktion "Max. Bandbreite", um diese zu aktivieren. Speichere die Einstellungen und starte den Router gegebenenfalls neu, dann sollte die PSP wieder problemlos ins Internet gelangen.



Für Flash-Spiele auf PS3 empfehlen wir eine einfache Cherry-Tastatur (ohne Sondertasten) für den USB-Anschluss.



Mit o2-Routern können PSP-Handhelds Probleme haben: Die Lösung ist die Begrenzung der WLAN-Bandbreite.

INTERNET-ADRESSEN » www.o2online.de/nw/support/

Helden Kratos wollen wir nicht gelten lassen. Die Problematik scheint vor allem bei US-amerikanischen Entwicklern darin begründet, dass deren Umgang mit erotischen Darstellungen kulturell bedingt weniger freizügig ist, als der mit Gewaltdarstellungen – und am Ende soll das Spiel eine Altersfreigabe jenseits der 'Adults only'-Schmuddelecke erhalten, um auch von großen Handelsketten vertrieben zu werden.

Eine weitere Hürde: Spektakuläre Gewalt lässt sich technisch und künstlerisch relativ leicht inszenieren, erotische Darstellungen erfordern unserer Ansicht nach ein feineres Gespür für Stil – und so weit ist das Gros der Branche offensichtlich noch nicht.

Egoisten-Shooter nerven!

› Ich lese Eure Zeitschrift schon sehr lange und mir gefällt Euer Schreibstil richtig gut. Auch hebt Ihr Euch durch gute Themen von der Konkurrenz ab. Genug des Lobes und mal eine Geschichte vom alltäglichen Ego-Shooter-Schlachtfeld:

Ich spiele in letzter Zeit zwei Spiele sehr intensiv: "Call of Duty: Modern Warfare 2" und "Battlefield: Bad Company 2". Ich würde mich selbst als Halbprofi bezeichnen. Doch was man bei "CoD" so erlebt, ist manchmal unter aller Kanone: Da wird einfach der Kamerad vorgeschickt und man hilft ihm nicht, sondern wartet lieber, bis der Gegner um die Ecke kommt. Dann werden die Vorräte der eigenen Kameraden geklaut und noch dreckig gelacht.

Ich dachte immer, dass man beim Team-Deathmatch zusammen gegen andere spielt, doch leider kocht jeder da sein eigenes Süppchen. Zudem quäken immer 14-jährige Jungen ins Mikrofon. Wenn das deren Eltern wüssten – doch die sind froh, wenn die Kinder beschäftigt sind...

In "Bad Company" ist es auch nicht besser: Wenn in einem Squad drei Scharfschützen sind, die Gegner auch drei haben und man der Einzige ist, der sich auf der Karte ein wenig bewegt, dann läuft etwas gewaltig schief! Leider häufen sich diese Beispiele, doch es gibt auch gelegentlich gute Teams, wodurch es doch wieder Spaß macht.

Somit also mein Aufruf an alle Multiplayer-Spieler: Es macht am meisten Spaß, wenn man gemeinsam und mit ein wenig Taktik gewinnt, denn verlieren kann man nur alleine – nämlich den kompletten Spielspaß!

Simon Lorenz

Manche Leute begreifen leider nicht, worum es bei Teamarbeit geht. Das wird sich bei der Masse an Spielern der beiden Titel nicht vermeiden lassen. Außerdem hast du zusätzlich die Option, 'Teamspeak' abzuschalten. Anstatt jedoch über zunehmenden Individualisierungswahn in der egoistischen Ellbogengesellschaft zu schimpfen, widmen wir uns Markus' Leserbrief zur "Heavy Rain"-Diskussionsrunde...

Redakteure im Gespräch

› Ich möchte Euch mitteilen, dass Ihr die neue Rubrik in der letzten M! Games – die Diskussionsrunde zu "Heavy Rain" – auf jeden Fall fortführen müsst. Eigentlich ist das eine ganz simple Idee, denn es ist letztendlich nur ein niedergeschriebener Podcast. Trotzdem ist das sehr frisch, informativ und man erhält zahlreiche Meinungen zu einem Thema geliefert. Diese Vielfalt findet man sonst nur in den Comment-Bereichen auf Spieleblogs, selten bis nie aber in Printmagazinen.

Markus

Vielen Dank für Dein Lob. Dass daraus eine regelmäßige Rubrik wird, möchten wir nicht versprechen, obwohl Du auch in der aktuellen Ausgabe ab Seite 94 eine Diskussion finden wirst – diesmal zu "God of War III".

Wir machen das bei Spielen, bei denen es uns unter den Nägeln brennt, ausgiebig darüber zu sprechen. Dass es bislang zwei Sony-exklusive Spiele getroffen hat, ist Zufall – wir haben bereits ein paar weitere Titel im Blick, die sich dafür eignen.

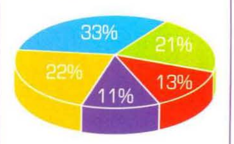
Allerdings geht das Transkribieren nicht so schnell und einfach, wie Du glaubst: Weil sich jeder der beteiligten Redakteure gerne mit kleinen Scherzen profilieren möchte, schweifen wir schonmal ab – das unverfälschte Ergebnis kannst Du Dir auf www.maniac.de in den Extended-Podcasts anhören. Da muss schon einiges gekürzt und gerade gebogen werden, um die Aussagen in eine vernünftig lesbare Form zu bringen.

MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

Wie lange sollte eine Folge des M!-Podcasts dauern?

- A: Über zwei Stunden müssen es schon sein.
- B: Ein Podcast dauert 90 Minuten.
- C: Ein Stunden-Häppchen wäre optimal.
- D: 30 Minuten – in der Kürze liegt die Würze!
- E: M! Cast? Muss ich erst mal anhören...



Ich habe mir vor kurzem eine Tastatur für die PS3 zugelegt. Das Logitech "Cordless Media Board Pro".

Nach wenigen Minuten im Internet ist mir Euer Artikel "Spielt Gratis!" in den Sinn gekommen. Also M!-Ausgabe 07/09 hervorgeholt und ein paar Links ausprobiert. Und dann das ernüchternde Ergebnis: Lediglich das Touchpad interagiert mit den Flashgames. Die Tastatur selbst scheint es nicht zu unterstützen. Ich hab alle im Artikel genannten Seiten probiert.

Nico Truzzolino

Tatsächlich können auf der PS3 manche Spezialtastaturen mit Flash-Spielen Probleme bereiten. Deshalb empfehlen wir für Browsergames eine gewöhnliche Cherry-Tastatur (siehe Bild links oben) für den USB-Anschluss – die ist im PC-Fachhandel schon ab 10 Euro erhältlich ist.

Statt des Touchpads nutzt Du in dem Fall eine USB-Maus.



Das "Festplatten-Transfer Kit" kostet im Microsoft-Store zirka 15 Euro. Bei der 250-GB-Festplatte (Preis: 99 Euro) liegt das benötigte Kabel bereits bei.



Enfernt die blaue Schraube, um die PS3-Festplatte auszubauen.

Ich möchte demnächst sowohl für meine Xbox 360 als auch für meine PS3 neue, größere Festplatten kaufen. Ich besitze die Xbox 360 Core mit 20 GB und die PS3 mit 60 GB Festplatte.

Nun hätte ich noch ein paar Fragen zum Festplattentausch: Wie funtioniert die Datensicherung auf der jeweiligen Konsole und ist es kompliziert, die einzelnen Daten (Speicherstände, Installationsdateien etc.) anschließend zurückzuspielen?

René Ronschkowski

Auf der Xbox 360 wechselt man die alte Festplatte gegen eine neue aus, formatiert diese und überspielt anschließend die Daten mittels "Festplatten-Transfer Kit" (siehe Link unten).

Dabei handelt es sich um einen USB-Adapter, mit dem sich die ausgebaute Festplatte als externes Gerät an die Konsole stöpseln lässt – je nach Datenmenge kann das Überspielen eine Weile dauern. Profile und Einkäufe werden komplett übernommen – Selektion ist nicht möglich.

Für PS3 gibt es keinen USB-Adapter, deshalb muss man die Daten mit dem eingebauten "Datensicherungsprogramm" auf eine USB-Festplatte überspielen. Um Zeit und Speicherplatz zu sparen, solltet Ihr davor alle Installationsdateien mit dem "Spieledaten-Dienstprogramm" löschen. Probleme sind nur zu erwarten, wenn man das Backup auf eine andere Konsole aufspielt: Dann müssen PSN-Einkäufe und Trophäen über Euer Konto neu heruntergeladen werden.

INTERNET-ADRESSEN » **http://emea.microsoftstore.com/DE/de-DE/Microsoft/Festplatten-Transfer-Kit-fur-die-Xbox-360**

Zockerbude des Monats

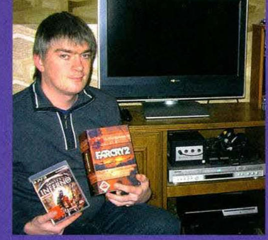
Markus Frankenberger aus Kulmbach zockt seit Erscheinen des ersten Game Boys und sammelt japanische Spieleserien.

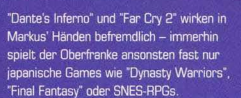
Der 29-jährige Oberfranke Markus begann seine Zockerkarriere mit dem populären Handheld von Nintendo - neben dem Game Boy befinden sich in seiner Sammlung ein Super Nintendo, ein GameCube sowie alle drei Generationen der PlayStation.

Neben seinen ausschließlich japanischen Konsolen hat Markus ein Faible für "Final Fantasy"; die Teile 6 bis 12 hat er bereits verschlungen, auch die zugehörigen Soundtracks befinden sich in seiner Sammlung. Obendrein sammelt Markus auch Rollenspiele für das Super NES, Action-Adventures für die PlayStation sowie jede Menge "Resident Evil"-Episoden. Die Krönung seiner Leidenschaft für japanisch angehauchte Spiele besteht in einer Fülle an "Dynasty Warriors"-Titeln. Damit wissen wir auch, wie THQ die Wirtschaftskrise überlebt hat...









"Dante's Inferno" und "Far Cry 2" wirken in Markus' Händen befremdlich – immerhin spielt der Oberfranke ansonsten fast nur japanische Games wie "Dynasty Warriors", "Final Fantasy" oder SNES-RPGs.



Die Welt da draußen soll unbedingt Eure Zockerbude sehen?
Schnappt Euch eine Digi-Cam und schickt Fotos von Euch und Eurer Sammlung an leserpost@maniac.de!

Wer kennt das Spiel?

› Eine Anregung: Wie wäre es mit der Rubrik: "Wer kennt dieses Spiel?"? Ich suche aus meinen Kindheitstagen ein Spiel für den C64. Wie es heißt, weiß ich nicht mehr - das wurmt mich. Im Spiel musste man Leute in einem Fluss vor dem Ertrinken retten und man schwamm in einem Rettungsring. Man konnte auch an Land gehen und ich glaube, irgendwie von Holzstämmen zu Holzstämmen im Fluss springen. Aufpassen musste man vor Schlangen und anderem Kram.

Anke Meyerhöfer

"Park Patrol" von Activision?





ERRATA

Errata: Das Pokémon-Poster der letzten Ausgabe sorgte bei manchen Lesern für Stirnrunzeln - jedoch zwar nicht aufgrund des Motivs. Wer nämlich auf Nintendos Sammelmonster steht und sich über das Poster gefreut hat, der wurde beim Heraustrennen eventuell enttäuscht. Denn bei einer Teilauflage der letzten Ausgabe hat die Druckerei das Poster leider falsch beigeheftet - mit dem Ergebnis, dass es beim Herausnehmen in zwei Teile zerfällt.

Leider ist das Kind nun schon in den Brunnen gefallen - aber wir haben ein Lösung für das Problem gefunden: In dieser Ausgabe ist das gleiche Pokémon-Poster noch einmal enthalten - dieses Mal selbstverständlich in allen Exemplaren in unversehrter Form.

Errata: Das Horizontal-Shoot'em-Up "Iron Clad" erschien ursprünglich natürlich für Neo Geo CD. In der Tabelle der Download-Spiele für Wii auf Seite 101 wurde irrtümlich behauptet, es sei für TurboGrafx-16 erhältlich gewesen.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Michael Herde (mh), Philip Ulc (pu)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Thomas Nickel (tn), Joachim Hesse (jo), Jan Königsfeld (jk), Andreas Müller (am), Ulrich von Löhneysen (lö), Alexander Olma (ao), Gregor Wildermann (gw), Daniel Hecht (dh)

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: Cynthia Grieff

Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2010

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113

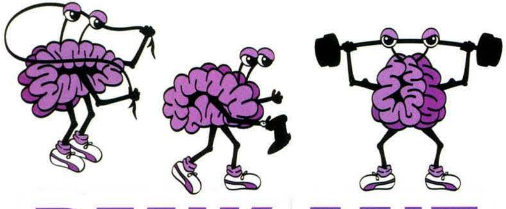
Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG

Manuskripteinsendungen:
Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in M! GAMES oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

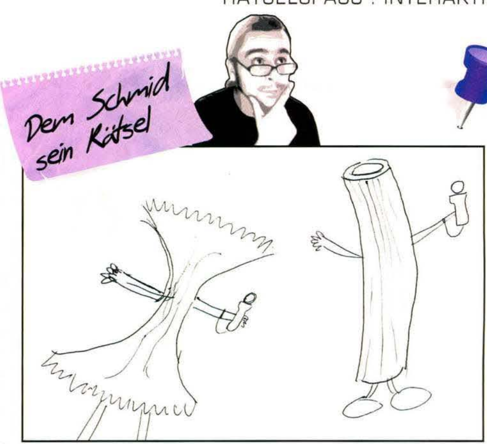
Umweltschutz: M! GAMES wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Die Auftraggeber der in M! GAMES geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.



DENK M!T

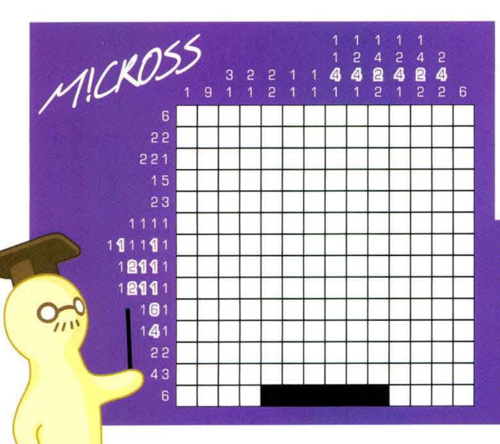
Eure Daddelfinger brauchen eine Pause? Wir präsentieren Euch Rätsel für Querdenker, Suchspiele und andere Aufgaben für Eure grauen Zellen!



Welcher Spieletitel ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein Rätsel auf: Diesmal suchen wir den Namen eines Spiels.

Wenn Ihr wisst, welches Game unsere Zeichnung (Tipp: Sprecht laut vor Euch hin!) umschreibt, dann sendet bis zum 25. Mai eine E-Mail mit Eurer Antwort und Adresse an leserpost@maniac.de – die Auflösung findet Ihr wie gewohnt im nächsten Heft. Gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen, gebt also bitte Euer Wunschsystem an.

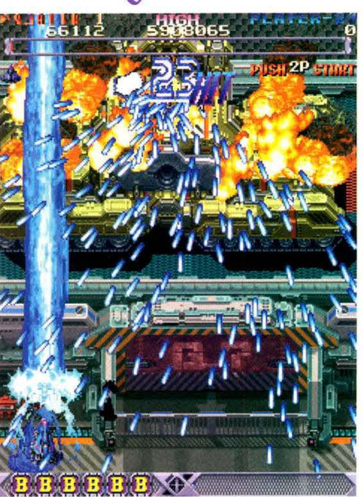


In unserem Logik-Zeichenrätsel suchen wir einen schauderhaften Bösewicht, der seit 8- und 16-Bit-Zeiten in zahlreichen Spitzenspielen mitwirkt.

Die Zahlen an den Rändern zeigen an, wie viele Kästchen pro Spalte bzw. Zeile schwarz (normale Ziffern) oder rot (umrandete Ziffern) gefärbt werden müssen. Stehen zwei gleichfarbige Zahlen nebeneinander, bedeutet dies, dass zwischen den Blöcken mindestens ein leeres oder andersfarbiges Feld liegt. Damit Euch der Einstieg nicht zu schwer fällt, geben wir die unterste Zeile vor.

Schau genau!

Finde die fünf Fehler, die wir im rechten Bild versteckt haben!





DoDonPachi • Arcade • 1996

Auflösung

von Ausgabe 05/10

Dem Schmid sein Rätsel



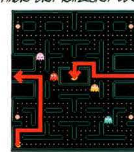
Lösung: Mad World

Schau genau!



Diese fünf Fehler waren im Bild.

Finde den kürzesten Weg!



Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

Istanbul Invaders



Sensation: Die Türken haben außer Kaffee, Lammfleisch-Döner und Tarkan auch die "Space Invaders" erfunden. Eindeutiges Bildmaterial brachte Investigativ-Urlauber Max von seinem Trip nach Istanbul mit. Dort zeigt ein "garantiert antikes Mosaik" (O-Ton Max) im Viertel Karaköy das vertraute Tentakelwesen.

Sniper-Vorfreude

In dieser Ausgabe findet Ihr eine Vorschau zum Scharfschützen-Shooter "Sniper: Ghost Warrior". Um uns vor dem Besuch der Entwickler auf die Thematik einzuschwören, schickten sie uns eine Spielzeugknarre – genauer gesagt das "NERF Longstrike CS-6". Das sieht – die Kreischfarben mal außen vor – einer echten Wumme gefährlich ähnlich. Pazifist Matthias musste ein Vier-Augen-Gespräch mit einem Seelsorger unserer Nachbarn vom Christustreff führen, bevor er ohne Gewissensbisse Schaumstoff-Hülsen auf die M!-Kollegen verschießen konnte.

Sega gibt den Löffel ab

Als wir an einem lauen Frühlingstag bei Sega Deutschland in München waren, bot man uns ein Eis für den Nachhauseweg an – wir durften sogar den Löffel behalten! Die (nicht vorhandene) M!-Kantine freut sich über das kostenlose Geschirr. Den Sonic haben wir übrigens nur mit dem Löffel fotografiert, weil ein Löffel allein so langweilig aussieht. Außerdem passt die Floskel "Löffel abgeben" irgendwie zu den jüngsten "Sonic"-Spielen. Moment, der Funracer war wirklich gelungen... 'tschuldigung, Sega.

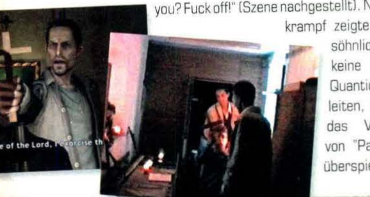


Videospiel-Wissen, das niemand braucht:

Der Name Bethesda Softworks ist RPG-Fans wohlbekannt. Das Entwicklerhaus von "Oblivion" und "Fallout 3" heißt so, weil es aus der Stadt Bethesda in Maryland stammt. Ursprünglich ist Bethesda der Name einer Zisterne in Jerusalem. Der Name begegnet Euch auch anderswo: Ein Brunnen in New York heißt so, ebenso eine Metro-Station in Washington. In Deutschland finden sich u.a. in Hamburg, Wuppertal und Duisburg Krankenhäuser, die so benannt sind.

Heavy Rain klaut bei Max

Endlich hat die M! ihren eigenen Plagiats-Skandal! Wie unsere Bilder beweisen, hat David "Le Plagiateur Petit" Cage die Nathaniel-Szene aus "Heavy Rain" (links) eindeutig von Max' Vampirfilm-Frühwerk "Paxillus" (rechts) aus dem Jahr 1998 abgekupfert! Hier heißt der religiöse Eiferer Rasputin Themeshvar, ist selbsternannter Vampirkiller und bedroht die Kommissare Winterfeld (hinten) und Wollmann (vorne) mit einem hölzernen Kruzifix. Mit den Vorwürfen konfrontiert, ließ Cage Schuldgefühle erkennen: "Who are you? Fuck off!" (Szene nachgestellt). Nach einem Heulkrampf zeigte sich Max versöhnlich und bot an, keine Schritte gegen Quantic Dream einzuleiten, wenn diese ihm das VHS-Masterband von "Paxillus" auf DVD überspielten.



M! geblitzt?

Activisions 32-köpfige "Abteilung für lustige Pressemitteilungen" hat sich einen Knaller ausgedacht: Unter der Leitung von Senior Fun Manager Dr. Christian Dlenbl (Name von der Red. geändert) entstand dieser fingierte Bußgeld-Bescheid, der kürzlich im M!-Briefkasten landete. Leider erst nachdem Chefredakteur Olli unter Tränen gestanden hatte, dass er nachts den Redaktionstrekker entwendet hatte und damit wie der Blitz zum Fensterln ins Nachbardorf gefahren war, klärte Activision den Aprilscherz auf: Es war Werbung für das Rennspiel "Blur"!



Landkreis Herzogtum Lauenburg

Der Landrat Ordnungsamt 23909 Ratzeb...

Bußgeldbescheid und Fahrverbot

VORSCHAU

Die nächste M! Games-Ausgabe **07/10** erscheint am Freitag, den **28. Mai.**



- **Super Mario Galaxy 2**
- **Red Dead Redemption im Test**
- **Metal Gear Solid: Peace Walker**
- **PS-Duell: Blur vs. Split/Second**
- **Vanquish**

Außerdem » Alan Wake, skate. 3, Prince of Persia
Specials » 30 Jahre Online-Gaming, Fußball-WM-Fieber





HALO
REACH
Multiplayer Beta ab 3. Mai für alle Besitzer von „Halo 3: ODST"
Wir gratulieren zur 200. Ausgabe.
XBOX 360